

# EFFETTI E TRANSIZIONI

Potete correggere, migliorare e modificare in altri modi le risorse con le decine di effetti offerti da Adobe Premiere.

## Operazioni con gli effetti

Con Adobe Premiere Pro vengono forniti vari effetti audio e video da applicare alle clip del programma video. Con un effetto potete aggiungere una particolare caratteristica visiva o sonora o applicare un attributo particolare. Potete ad esempio alterare l'esposizione o il colore della pellicola, manipolare i suoni, distorcere le immagini o aggiungere effetti artistici. Gli effetti possono anche essere usati per ruotare e animare una clip o per regolarne dimensioni e posizione a livello di fotogramma. L'intensità di un effetto può essere regolata mediante i valori impostati. Inoltre, i controlli della maggior parte degli effetti possono essere animati mediante l'uso di fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti o in un pannello Timeline. Adobe Premiere Pro dispone di effetti fissi ed effetti standard. Gli effetti standard in genere interessano la qualità delle immagini e l'aspetto di una clip; gli effetti fissi agiscono sulla posizione, la scala, il movimento, l'opacità e il volume dell'audio. Per impostazione predefinita, gli effetti fissi vengono applicati automaticamente a tutte le clip di una sequenza, ma non apportano modifiche alla clip fin quando non vengono manipolati. Potete creare e applicare predefiniti per tutti gli effetti. Potete animare gli effetti impiegando i fotogrammi e visualizzare le informazioni sui singoli fotogrammi direttamente nel pannello Timeline.

### **Gli effetti fissi**

A ogni clip aggiunta a un pannello Timeline vengono già applicati alcuni effetti fissi o incorporati. Gli effetti fissi controllano le caratteristiche proprie di una clip e sono mostrati nel pannello Controllo effetti ogni volta che selezionate la clip. Tutti gli effetti fissi possono essere regolati nel pannello Controllo effetti. Inoltre, potete trovare controlli di facile utilizzo anche nel Monitor programma, nel pannello Timeline e nel Mixer audio. Gli effetti fissi includono quanto segue:

**Movimento** Include caratteristiche che consentono di animare, ruotare e ridimensionare le clip, regolare la loro proprietà anti-sfarfallio o di comporle con altre clip.

**Opacità** Consente di ridurre l'opacità di una clip perché sia utilizzata in effetti come sovrapposizioni e dissolvenze.

**Modificare il tempo** Consente di rallentare, accelerare o riprodurre all'indietro una riproduzione o di bloccare un fotogramma per qualsiasi parte di una clip. Offre un controllo preciso per l'accelerazione o la il rallentamento di queste modifiche.

**Volume** Controlla il volume delle clip contenenti audio.

Gli effetti fissi sono incorporati nella clip; per attivarli è quindi sufficiente regolarne le caratteristiche. Adobe Premiere Pro esegue il rendering degli effetti fissi dopo quello di tutti gli eventuali effetti standard applicati alla clip. Gli effetti standard sono sottoposti a rendering nell'ordine in cui appaiono, dall'alto al basso. Potete cambiare l'ordine degli effetti standard trascinandoli in una posizione diversa nel pannello Controllo effetti, ma non potete spostare gli effetti fissi.

### **Gli effetti standard**

Gli effetti standard sono effetti aggiuntivi da applicare alle clip per ottenere il risultato desiderato. Potete applicare qualsiasi combinazione di effetti standard alle clip di una sequenza. Con gli effetti standard potete aggiungere caratteristiche speciali o elaborare i video, ad esempio regolandone la tonalità o tagliando dei pixel. Adobe Premiere Pro include numerosi effetti video e audio, disponibili nel pannello Effetti. Gli effetti standard devono essere applicati a una clip e successivamente regolati nel pannello Controllo effetti. Alcuni effetti video permettono la manipolazione diretta mediante le maniglie disponibili nel monitor Programma. Tutte le proprietà degli effetti standard possono essere animate nel tempo utilizzando i fotogrammi e cambiando la forma dei grafici nel pannello Controllo effetti. La transizione o la velocità dell'effetto di animazione possono essere regolate con precisione modificando la forma delle curve di Bezier nel pannello Controllo effetti.

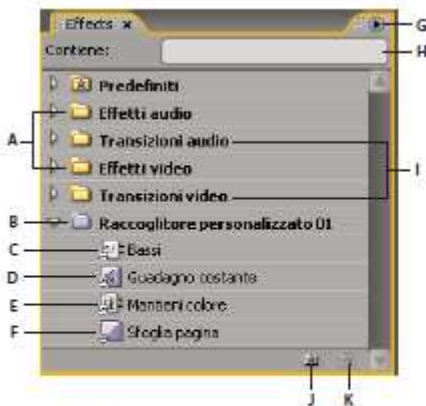
## Applicazione, rimozione e organizzazione degli effetti

### **Trovare e raggruppare gli effetti**

Gli effetti standard sono organizzati in due raccoglitori principali: Effetti video ed Effetti audio. In ogni raccoglitore gli effetti sono elencati per tipo in raccoglitori nidificati. Ad esempio, il raccoglitore Sfocatura e nitidezza contiene tutti gli effetti per sfocare un'immagine, come Controllo sfocatura e Sfocatura direzione. Gli effetti audio si trovano in raccoglitori in base al tipo di clip che supportano: mono, stereo o 5.1. Potete anche individuare un effetto digitandone

il nome nella casella di testo Contiene. Potete aggiungere altri raccoglitori in cui ospitare gli effetti preferiti o usati con maggiore frequenza.

Per aprire il pannello Effetti, scegliete Finestra > Effetti oppure fate clic sulla scheda Effetti.



*Pannello Effetti*


*A. Raccoglitori degli effetti B. Raccoglitore personalizzato C. Effetto audio D. Transizione audio E. Effetto video F. Transizione video G. Menu del pannello Effetti H. Casella Contiene I. Raccoglitori delle transizioni J. Nuovo raccoglitore personalizzato K. Elimina elemento personalizzato*

### Trovare un effetto

❖ Fate clic nel campo Contiene del pannello Effetti e digitate il nome dell'effetto.

Mentre digitate, il pannello Effetti filtra gli effetti che non contengono i caratteri digitati.

### Creare raccoglitori di effetti preferiti


1 Nel pannello Effetti fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato  oppure scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato dal menu della finestra Effetti. Viene visualizzato un nuovo raccoglitore personalizzato nel pannello Effetti. Potete rinominarlo.

2 Trascinate gli effetti nel raccoglitore Preferiti. Una copia dell'effetto viene elencata nel raccoglitore personalizzato. Potete creare altri raccoglitori personalizzati, numerati in sequenza.

3 Per rinominare il raccoglitore personalizzato, fate clic sul nome esistente per selezionare la cartella, fate di nuovo clic per selezionare il nome del campo e digitate il nuovo nome.

### Rimuovere un raccoglitore personalizzato

1 Nel pannello Effetti, selezionate un raccoglitore personale ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati .
- Dal menu del pannello Effetti, scegliete Elimina elementi personalizzati.
- Premete Canc o Backspace.

2 Fate clic su OK.

### Applicare effetti alle clip

Per applicare a una clip uno o più effetti standard, trascinatene le icone dal pannello Effetti alla clip nel pannello Timeline. In alternativa, selezionate la clip e trascinate l'icona effetto nel pannello Controllo effetti. Potete applicare lo stesso effetto più volte, ogni volta con impostazioni diverse. Per applicare gli effetti standard a più clip alla volta, selezionate tutte le clip interessate. Potete inoltre disabilitare temporaneamente un effetto, che non viene rimosso, oppure rimuoverlo in modo definitivo. Per visualizzare e regolare gli effetti di una clip selezionata, usate il pannello Controllo effetti. In alternativa, potete visualizzare e regolare gli effetti di una clip nel pannello Timeline espandendone la traccia e selezionando le opzioni di visualizzazione adeguate. Per impostazione predefinita quando applicate un effetto a una clip, l'effetto rimane attivo per tutta la durata della clip. Per fare in modo che un effetto inizi e finisca in posizioni temporali specifiche o che sia più o meno marcato, usate i fotogrammi chiave.

1 Per individuare un effetto, eseguite una delle seguenti operazioni nel pannello Effetti:

- Espandete il raccoglitore Effetti video per individuare l'effetto video desiderato.
- Espandete il raccoglitore Effetti audio per individuare l'effetto audio desiderato.
- Digitate il nome dell'effetto desiderato nella casella di testo Contiene.

**2** Per selezionare più effetti, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic sugli effetti desiderati.

**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare uno o più effetti a una clip, selezionateli e trascinateli sulla clip nella timeline.
- Per applicare uno o più effetti a più clip, innanzitutto selezionate le clip. Nella timeline, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic su ogni clip desiderata. Quindi trascinate un effetto o gruppo di effetti su una delle clip selezionate. Per applicare un effetto audio, trascinate l'effetto sopra una clip audio o sopra la sezione audio di una clip video. Non potete applicare effetti audio a una clip quando sono attivate le opzioni Mostra volume traccia o Mostra fotogrammi chiave traccia per la traccia audio.

**4** Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per visualizzare le opzioni relative all'effetto, quindi specificate i valori per le varie opzioni.

### **Copiare e incollare gli effetti per clip**

Gli effetti possono essere copiati e incollati tra una o più clip. Ad esempio, potete applicare la medesima correzione cromatica a una serie di clip riprese con le stesse condizioni di luce. Potete copiare gli effetti da una clip in una traccia di una sequenza e copiarli nelle clip di un'altra traccia. Non occorre impostare la traccia di destinazione. I singoli effetti possono essere copiati e incollati nel pannello Controllo effetti. Potete anche copiare tutti i valori degli effetti (inclusi i fotogrammi chiave per gli effetti fissi e standard) da una clip di una sequenza a un'altra in una qualsiasi sequenza. Per incollare in un'altra sequenza i valori copiati, usate il comando Incolla attributi. Con il comando Incolla attributi, gli effetti della clip sorgente (Movimento, Opacità, Modifica tempo e Volume) sostituiscono quelli delle clip di destinazione. Tutti gli altri effetti (inclusi i fotogrammi chiave) vengono aggiunti all'elenco di effetti già applicati alle clip di destinazione. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente, i fotogrammi chiave vengono incollati dopo lo stacco della clip di destinazione. Per visualizzare questi fotogrammi chiave, spostate lo stacco della clip in una posizione temporale successiva al punto di inserimento del fotogramma chiave o deselezionate l'opzione Aggancia alla clip.

**1** In un pannello Timeline, selezionate la clip che contiene l'effetto o gli effetti da copiare.

**2** (Facoltativo) Per selezionare uno o più effetti da copiare, selezionate l'effetto desiderato nel pannello Controllo effetti; oppure tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per selezionare più effetti. Per selezionare tutti gli effetti, saltate questo passo.

**3** Scegliete Modifica > Copia.

**4** In un pannello Timeline, selezionate la clip nella quale incollare l'effetto e procedete in uno dei modi seguenti:

- Per incollare uno o più effetti, scegliete Modifica > Incolla.
- Per incollare tutti gli effetti, scegliete Modifica > Incolla attributi.

### **Rimuovere gli effetti selezionati da una clip**

**1** Selezionate la clip in un pannello Timeline. Per essere certi di selezionare una sola clip, fate clic in un'area vuota della timeline, quindi fate clic sulla clip. Fate clic nel righello temporale sopra la clip selezionata per portare l'indicatore del tempo corrente nella posizione corrispondente.

**2** Nel pannello Controllo effetti, selezionate gli effetti da rimuovere. Per selezionare più effetti, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sugli effetti.

**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete Canc o Backspace.
- Dal menu del pannello Controllo effetti scegliete Rimuovi effetto selezionato.

### **Rimuovere tutti gli effetti da una clip**

**1** Selezionate la clip in un pannello Timeline. Per essere certi di selezionare una sola clip, fate clic in un'area vuota della timeline, quindi fate clic sulla clip. Fate clic nel righello temporale sopra la clip selezionata per portare l'indicatore del tempo corrente nella posizione corrispondente.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Dal menu del pannello Controllo effetti, scegliete Rimuovi effetti.
- Selezionate Clip > Rimuovi effetti.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip in un pannello Timeline e selezionate Rimuovi effetti.

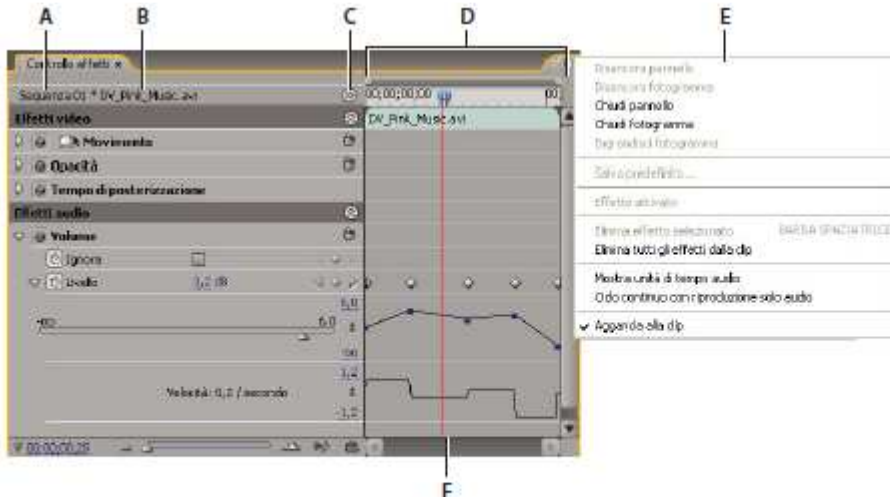
**3** Nella finestra di dialogo Rimuovi effetti, selezionate i tipi di effetti da rimuovere e fate clic su OK.

Tutti i tipi di effetti selezionati vengono rimossi dalla clip e vengono ripristinate le impostazioni predefinite di tutti gli effetti intrinseci selezionati.

**Regolazione degli effetti**

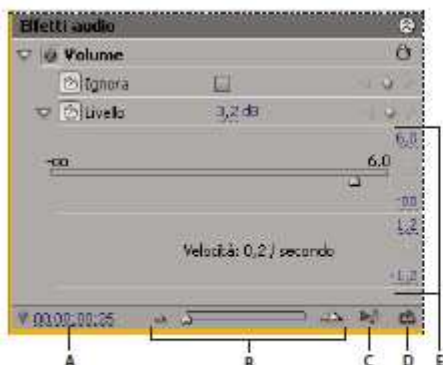
**Il pannello Controllo effetti**

Nel pannello Controllo effetti sono elencati tutti gli effetti applicati alla clip selezionata. Tutte le clip contengono effetti fissi: gli effetti Movimento, Opacità e Modifica tempo sono elencati nella sezione Effetti video, mentre l'effetto Volume si trova nella sezione Effetti audio. L'effetto Volume è presente solo per clip audio o video alle quali è collegata una porzione audio.



*Pannello Controllo effetti  
 A. Nome della sequenza B. Nome della clip C. Pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline D. Visualizzazione timeline E. Menu del pannello Controllo effetti F. Indicatore del tempo corrente*




Il pannello Controllo effetti include una timeline, un indicatore del tempo corrente, i comandi di zoom e un'area di navigazione simile a quella presente nel monitor Programma e nel pannello Timeline. Per impostazione predefinita, la visualizzazione timeline è nascosta, ma potete richiamarla facendo clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline . Se necessario, allargate il pannello Controllo effetti per attivare questo pulsante. Potete fare clic sul triangolino per espandere la proprietà dell'effetto e visualizzarne i grafici di valore e velocità. Potete utilizzarli rispettivamente per regolare con precisione i fotogrammi chiave delle proprietà e per modificare la velocità dei cambiamenti delle proprietà. Potete regolare la velocità e uniformità di un'animazione regolando le maniglie Bezier di un fotogramma chiave in modo da modificare la forma del grafico. Quando selezionate una clip in un pannello Timeline, il pannello Controllo effetti regola automaticamente il livello di zoom della relativa visualizzazione timeline. Le icone di attacco e stacco della clip vengono centrate. Potete visualizzare la timeline oltre i punti di attacco e stacco di una clip deselegionando Aggancia alla clip dal menu del pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti include anche i comandi per la riproduzione normale e ciclica delle clip audio. L'area dei fotogrammi chiave si trova sotto il righello temporale. In quest'area potete impostare i fotogrammi chiave per il valore di ogni proprietà di effetto in un particolare fotogramma.



*Pannello Controllo effetti  
 A. Valore temporale corrente B. Comandi di zoom C. Riproduci solo l'audio per questa clip D. Attiva/Disattiva riproduzione audio a ciclo continuo E. Valori dell'effetto*


**Visualizzare gli effetti nel pannello Controllo effetti**

❖ Nel pannello Controllo effetti, procedete in uno dei modi seguenti:

- Per visualizzare tutti gli effetti applicati a una clip, selezionate la clip in un pannello Timeline.
- Per espandere o comprimere le intestazioni degli effetti video o audio, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi dell'intestazione stessa. Quando le frecce sono rivolte verso l'alto , l'intestazione è espansa e mostra tutti gli effetti della sezione corrente; quando le frecce sono rivolte verso il basso , l'intestazione è compressa.
- Per espandere o comprimere un effetto o le sue proprietà, fate clic sul triangolino a sinistra dell'intestazione di un effetto, del nome di un gruppo di proprietà o del nome di una proprietà. Espandendo l'intestazione di un effetto viene rivelato il gruppo di proprietà e le proprietà associate all'effetto. Ad esempio, Correttore colori a tre vie è l'intestazione di un effetto; Definizione gamma tonale è un gruppo di proprietà; Soglia ombra è una proprietà. Espandendo una singola proprietà viene rivelato un controllo grafico, come un cursore o un selettore.
- Per riordinare gli effetti, trascinate un nome di effetto in una nuova posizione dell'elenco. Durante il trascinamento, una linea nera indica quando l'effetto è sopra o sotto un altro effetto. Quando rilasciate il mouse, l'effetto appare nella nuova posizione.
- Per mostrare la timeline oltre i punti di attacco e stacco di una clip, deselectionate Aggancia alla clip dal menu del pannello Controllo effetti. Le aree della timeline oltre tali punti sono di colore grigio. Se l'opzione Aggancia alla clip è selezionata, la timeline è visibile solo tra l'attacco e lo stacco della clip.
- Per riprodurre l'audio della clip selezionata, fate clic sul pulsante Riproduci audio . Questo controllo è disponibile solo se la clip selezionata contiene audio associato.


**Visualizzare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto**

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave  nel titolo della traccia di una traccia audio o video e scegliete una delle opzioni relative al fotogramma chiave dal menu Mostra fotogrammi chiave.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla clip contenente le proprietà del fotogramma chiave che desiderate visualizzare. Scegliete Mostra fotogrammi chiave clip, quindi scegliete l'effetto contenente i fotogrammi chiave da visualizzare.


**Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti**

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per cambiare un valore di proprietà, posizionate il puntatore sopra il valore sottolineato ed eseguite un trascinamento verso sinistra o verso destra.
- Fate clic sul valore della proprietà, immettete un nuovo valore e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).
- Espandete la proprietà facendo clic sul triangolino accanto al suo nome (se presente), quindi trascinate il cursore o il controllo per gli angoli (a seconda della proprietà).
- Per impostare un angolo, trascinate nell'area del controllo per gli angoli, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o selezionate il testo sottolineato, quindi immettete un valore.
- Per impostare il valore di un colore mediante lo strumento contagocce, fate clic con il colore desiderato su un punto qualsiasi dello schermo del computer. Per impostazione predefinita, il contagocce seleziona l'area di un pixel. Tenendo premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e facendo clic su uno strumento contagocce, viene campionata un'area di 5 x 5 pixel.
- Per impostare il valore di un colore utilizzando il Selettore colore di Adobe, fate clic sul campione di colore nella finestra di dialogo del selettore, quindi fate clic su OK.
- Per ripristinare le impostazioni predefinite delle proprietà di un effetto, fate clic sul pulsante Ripristina  accanto all'effetto. Tutte le proprietà senza fotogrammi chiave sono riportate ai valori predefiniti. Le proprietà con fotogrammi chiave vengono invece reimpostate sul valore predefinito solo in corrispondenza della posizione temporale corrente. I fotogrammi chiave in corrispondenza della posizione temporale corrente sono riportati al loro valore predefinito. Se non ve ne sono, vengono creati nuovi fotogrammi chiave con i valori predefiniti.

**Disattivare o attivare tutti gli effetti di una clip**

❖ Selezionate uno o più effetti nel pannello Controllo effetti e procedete in uno dei modi seguenti:

- Fate clic sul pulsante Effetto  per disattivare gli effetti.
- Per attivare un effetto, fate clic sulla corrispondente casella.
- Deselectionate o selezionate il comando Effetto attivato nel menu del pannello Controllo effetti.

**Creare marcatori nel pannello Controllo effetti**

Nel pannello Controllo effetti, potete visualizzare tutti i marcatori di sequenza creati nel pannello Timeline. Potete anche aggiungere i marcatori alla sequenza per indicare i punti in cui applicare gli effetti e vedere i marcatori mentre operate nella finestra Controllo effetti. Potete inoltre creare e gestire i marcatori di sequenza direttamente nella finestra Controllo effetti.

**1** Trascinate l'indicatore del tempo attuale nella posizione in cui volete creare un marcatore.

**2** Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic sul rigello della timeline, scegliete Imposta marcatore sequenza e quindi il tipo di marcatore da impostare.

**Personalizzazione dei predefiniti degli effetti****Predefiniti degli effetti**

Nel pannello Effetti, il contenitore Predefiniti contiene i predefiniti per gli effetti più usati. Per risparmiare tempo, invece di configurare manualmente un effetto potete usare un predefinito specifico per un particolare scopo. Ad esempio, per una rapida sfocatura in entrata di una clip, potete applicare l'effetto Sfocatura veloce e impostare manualmente i fotogrammi chiave. Tuttavia, risulterà più rapido applicare direttamente il predefinito Comparsa con sfocatura veloce. Potete personalizzare e salvare le impostazioni di ogni singolo effetto come predefiniti. Potete quindi applicare tali predefiniti alle altre clip di qualunque progetto. Quando salvate un effetto come predefinito, vengono salvati anche i fotogrammi chiave creati per l'effetto. I predefiniti degli effetti vengono creati nel pannello Controllo effetti; Adobe Premiere Pro li memorizza nel raccoglitore principale Predefiniti. Potete organizzare gli effetti all'interno del raccoglitore Predefiniti mediante i raccoglitori nidificati. Adobe Premiere Pro include diversi predefiniti di effetti, disponibili nella cartella Predefiniti. Per visualizzare le proprietà di un predefinito di effetto, selezionate il predefinito nel pannello Effetti e scegliete Proprietà predefiniti dal menu del pannello Effetti. Se a una clip viene applicato un predefinito contenente le impostazioni di un effetto già applicato alla clip, Adobe Premiere Pro modifica la clip in base alle seguenti regole:

- Se il predefinito contiene un effetto fisso (Movimento, Opacità, Modifica tempo o Volume), l'azione sostituisce le impostazioni esistenti dell'effetto.
- Se il predefinito contiene un effetto standard, l'effetto viene aggiunto in fondo all'attuale elenco di effetti. Se tuttavia trascinate l'effetto nel pannello Controllo effetti, potete inserirlo a qualunque livello della gerarchia.

**Creare e salvare un predefinito di effetti**

**1** In una timeline, selezionate la clip che utilizza uno o più effetti con le impostazioni che desiderate salvare come predefinito.

**2** Nel pannello Controllo effetti, selezionate uno o più effetti da salvare. Per selezionare più effetti, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sugli effetti desiderati.

**3** Fate clic sull'icona del menu del pannello, in alto a destra nel pannello Controllo effetti, per aprire il menu del pannello.

**4** Scegliete Salva predefinito.

**5** Nella finestra di dialogo Salva predefinito, specificate un nome per il predefinito. Se necessario, potete inserire una nota descrittiva.

**6** Selezionate uno dei seguenti tipi di predefiniti per specificare come gestire i fotogrammi chiave quando il predefinito viene applicato a una clip di destinazione.

**Scala** Ridimensiona i fotogrammi chiave sorgenti proporzionalmente alla lunghezza della clip di destinazione. In questo modo tutti i fotogrammi chiave della clip di destinazione vengono eliminati.

**Ancora ad attacco** Mantiene la distanza originale dall'attacco al primo fotogramma di effetti. Se il primo fotogramma chiave si trova a 1 secondo dall'attacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dall'attacco della clip di destinazione. Tutti gli altri fotogrammi chiave vengono aggiunti in relazione a questa posizione, senza alcun ridimensionamento.

**Ancora a stacco** Mantiene la distanza originale dallo stacco all'ultimo fotogramma di effetti. Se l'ultimo fotogramma chiave si trova a 1 secondo dallo stacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dallo stacco della clip di destinazione. Tutti gli altri fotogrammi chiave vengono aggiunti in relazione a questa posizione, senza alcun ridimensionamento.

**7** Fate clic su OK.

Nel nuovo predefinito vengono salvati gli effetti selezionati, compresi i relativi fotogrammi chiave.

**Applicare un predefinito di effetto**

Potete applicare un predefinito di effetto contenente le impostazioni per uno o più effetti a qualsiasi clip di una sequenza.

❖ Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Predefiniti ed effettuate una delle seguenti operazioni:



- Trascinate il predefinito di effetti sulla clip in un pannello Timeline.
- Selezionate la clip in un pannello Timeline, quindi trascinate il predefinito di effetti nel pannello Controllo effetti. Se avete trascinato il predefinito sulla clip in un pannello Timeline, la posizione di rilascio è determinata come segue:
  - Se nella timeline non è selezionata alcuna clip, gli effetti del predefinito vengono aggiunti alla clip impostata come destinazione del rilascio.
  - Se nella timeline vi sono clip selezionate, ma la clip di destinazione del rilascio non è una di queste, viene deselezionata la selezione attuale. Diventano invece selezionati la clip di destinazione ed eventuali elementi di traccia collegati. Il predefinito viene applicato alla clip di destinazione e a eventuali elementi di traccia collegati.
  - Se nella timeline vi sono clip selezionate e la clip di destinazione del rilascio non è una di queste, il predefinito viene applicato a tutte le clip selezionate. Il predefinito non agisce su eventuali clip collegate non selezionate.

Tipo di destinazione	Risultato
Solo elemento di traccia video	Gli effetti audio del predefinito vengono ignorati.
Solo elemento di traccia audio	Gli effetti video del predefinito vengono ignorati.
Elementi sia di traccia video che di traccia audio	Se inserite il predefinito in una delle tracce audio, gli effetti audio vengono inseriti in corrispondenza della posizione di destinazione. Gli effetti video vengono aggiunti alla fine dell'elenco di effetti per l'elemento della traccia video.
Elementi sia di traccia video che di traccia audio	Se inserite il predefinito nella traccia video, gli effetti video vengono inseriti in corrispondenza della posizione di destinazione. Gli effetti audio vengono aggiunti alla fine degli effetti per ogni elemento di traccia audio collegato.

**Usare un raccoglitore personalizzato o di predefiniti**

I raccoglitori personalizzati servono per raggruppare in una stessa posizione gli effetti, le transizioni e i predefiniti più usati. Potete creare tutti i raccoglitori personalizzati e di predefiniti che volete. Potete quindi usare i raccoglitori anche per raggruppare effetti, transizioni e predefiniti in categorie significative per voi o per il vostro flusso di lavoro. Potete creare e memorizzare raccoglitori personalizzati e di predefiniti nel pannello Effetti. I nuovi raccoglitori di predefiniti vengono creati all'interno del raccoglitore Predefiniti. Sebbene non sia possibile trascinarli dal raccoglitore Predefiniti, potete crearli e organizzarli all'interno del raccoglitore a qualunque livello della gerarchia. Potete inserire i raccoglitori personalizzati in alto nel pannello Effetti oppure potete nidificarli all'interno di altri raccoglitori personalizzati.

**1** Nel pannello Effetti effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un raccoglitore personalizzato, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato  o scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato nel menu del pannello Effetti.
- Per creare un raccoglitore di predefiniti, scegliete Nuovo raccoglitore predefiniti nel menu del pannello Effetti. Adobe Premiere Pro nidifica ogni nuovo raccoglitore di predefiniti all'interno del raccoglitore principale Predefiniti.
- Per nidificare ogni nuovo raccoglitore personalizzato o di predefiniti, selezionate il raccoglitore all'interno del quale volete creare il nuovo raccoglitore e create un raccoglitore personalizzato o di predefiniti.
- Per rinominare un raccoglitore, selezionatelo, fate clic sul suo nome e digitatene uno nuovo, quindi premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS). Saltate i punti 2 e 3.
- Per eliminare un raccoglitore o un elemento in esso contenuto, selezionate il raccoglitore o l'elemento, quindi fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati  nella parte inferiore del pannello Effetti. Saltate i punti 2 e 3.

**2** Individuate l'effetto, la transizione o il predefinito da memorizzare nel raccoglitore. Può essere necessario ridimensionare il pannello per poter visualizzare sia l'elemento che il raccoglitore.

**3** Trascinate l'elemento sul raccoglitore. Adobe Premiere Pro crea un collegamento con l'elemento.

## **Creazione di effetti comuni**

### **Gli effetti comuni**

Questo argomento descrive come realizzare con Adobe Premiere Pro alcuni degli effetti video più popolari.

### **Video con dissolvenza in entrata**

**1** Per ottenere un video con dissolvenza in entrata o dissolvenza dal nero, selezionate una clip in un pannello Timeline.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Applicate una transizione di tipo dissolvenza all'inizio della clip.
- Definite l'opacità mediante fotogrammi chiave, con inizio a 0% e fine a 100%.

### **Immagine nell'immagine e Schermo suddiviso**

Mediante i controlli Posizione e Scala dell'effetto Movimento potete creare un effetto PIP (picture-in-picture, ossia immagine nell'immagine).

### **Nascondere un volto con effetto "poliziesco"**

Potete utilizzare l'effetto Trasparenza mascherino traccia per sfocare i volti, le targhe o altri particolari identificativi. Nei programmi televisivi questo effetto viene utilizzato per proteggere l'identità dei soggetti.

### **Zoom e panning di un'immagine fissa**

Gli effetti di zoom e panning applicati alle immagini fisse sono ormai noti come "effetti di Ken Burns", per il grande uso che ne ha fatto il documentarista Ken Burns.

### **Applicare un fulmine a parte di una clip**

È possibile applicare un fulmine a solo una parte di una clip originale.

**1** Inserite una clip Video trasparente in una traccia video sopra la clip originale.

**2** Applicate l'effetto Fulmine alla clip Video trasparente.

**3** Ritagliate la clip Video trasparente in base alla durata desiderata per il fulmine.

### **Creare un effetto Scala di Giacobbe**

Potete creare un effetto Scala di Giacobbe. Il fulmine torna a una posizione lungo la linea iniziale dopo essere stato tirato in una data direzione.

**1** Applicate l'effetto Fulmine a una clip.

**2** Nel pannello Controlli effetti fate clic sul triangolo di fianco a Effetti di luce per esporre i controlli dell'effetto Fulmine.

**3** Provate diverse combinazioni di impostazioni per i tre controlli disponibili.

- Stabilità
- Forza tirante
- Direzione forza tirante


Un valore di stabilità troppo basso impedisce al fulmine di estendersi ed inarcarsi prima di scattare all'indietro. Un valore troppo alto fa rimbalzare qua e là il lampo di luce.

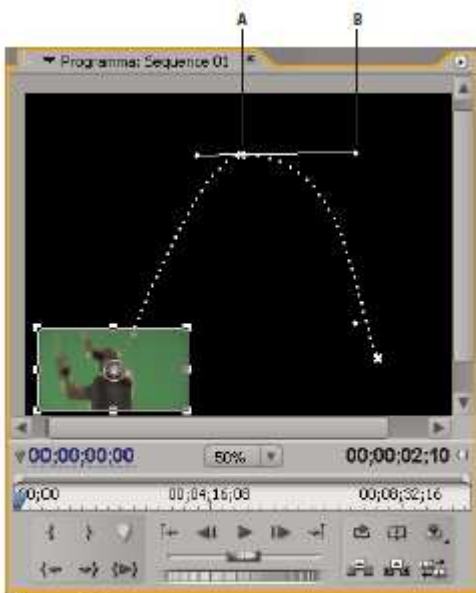
## **Movimento**

### **Regolare posizione, scala e rotazione**

L'effetto Movimento consente di posizionare, ruotare o ridimensionare una clip all'interno di un fotogramma video. Per animare le clip è necessario impostare i fotogrammi chiave per le proprietà di movimento. Per impostazione predefinita, a ogni clip aggiunta a un pannello Timeline viene applicato l'effetto Movimento come effetto fisso. Potete visualizzare e regolare le proprietà di questo effetto nel pannello Controllo effetti facendo clic sul triangolino accanto al nome del movimento. Le proprietà possono essere gestite direttamente in monitor Programma oppure attraverso i comandi del pannello Controllo effetti. Le proprietà Movimento possono essere controllate con le maniglie di Bezier. Per impostazione predefinita una clip appare al 100% delle dimensioni originali al centro del monitor Programma. I valori di posizione, scala e rotazione sono calcolati dal punto di ancoraggio, che per impostazione predefinita si trova al centro della clip. Dato che per loro natura sono relative allo spazio, le proprietà Posizione, Scala e Rotazione possono essere regolate molto facilmente direttamente in monitor Programma. Quando fate clic sull'icona




Trasformazione  accanto all'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, sulla clip in monitor Programma vengono visualizzate maniglie che consentono di manovrare direttamente la clip e regolare le proprietà dell'effetto Movimento. Benché sia visualizzato anche in monitor Programma, il punto di ancoraggio della clip può essere modificato solo nel pannello Controllo effetti. Tutte le modifiche al punto di ancoraggio della clip vengono tuttavia visualizzate in monitor Programma man mano che le apportate.




*Monitor Programma*


*A. Fotogramma chiave del tracciato animato B. Maniglia*

Potete regolare la posizione, la scala e la rotazione di una clip e degli effetti di luce agendo direttamente sulle maniglie nel monitor Programma. Potete anche regolare le proprietà usando i controlli nel pannello Controllo effetti.


**1** Selezionate una clip in un pannello Timeline e spostate l'indicatore del tempo corrente  in un punto di un fotogramma all'interno della clip.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Solo Effetti di luce) Applicate gli effetti di luce alla clip quindi fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a Effetti di luce nel pannello Controllo effetti.

- (Solo effetto Movimento) Fate clic sulla clip nel monitor Programma oppure sull'icona Trasformazione  accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti. Nel monitor Programma vengono visualizzati le maniglie e il punto di ancoraggio della clip.

**3** Nel monitor Programma effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per posizionare una clip o un effetto di luce, fate clic nel riquadro della clip o dell'effetto e trascinate alla nuova posizione. Non trascinate una maniglia per riposizionare la clip o l'effetto di luce.
- Per ridimensionare liberamente, trascinate una maniglia d'angolo della.
- Per ridimensionare una sola dimensione, trascinate una maniglia laterale (non d'angolo).
- Per ridimensionare in modo proporzionale, tenete premuto Maiusc e trascinate una maniglia.
- Per ruotare una clip o un effetto, posizionate il puntatore leggermente fuori da una delle maniglie in modo da farlo diventare l'icona Ruota  e trascinate. Tenendo premuto Maiusc mentre trascinate, la rotazione procede per incrementi di 45°. Con l'effetto Movimento potete anche trascinare in cerchio sino a quando la clip ruota il numero di volte richiesto per creare più rotazioni.
- Per aggiornare solo il profilo strutturale del fotogramma, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate la maniglia desiderata. Potreste ottenere risultati più rapidi in caso di clip di grandi dimensioni o di sistemi lenti.

### **Ridimensionare le risorse**

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, per impostazione predefinita Adobe Premiere Pro ne conserva le dimensioni fotogramma e centra la risorsa nel fotogramma del programma. In alternativa, potete ridimensionare

automaticamente le risorse importate in base alle dimensioni predefinite del fotogramma impostate per il progetto. Potete ridimensionare la risorsa senza che venga distorta se le proporzioni pixel sono state interpretate correttamente.

### Ridimensionare manualmente le risorse

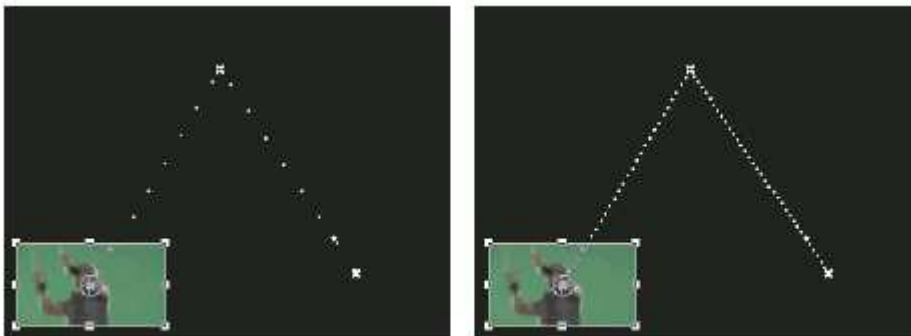
- 1 Trascinate la risorsa in una sequenza e selezionatela.
- 2 Aprite il pannello Controllo effetti.
- 3 Fate clic sulla freccia ► accanto all'effetto movimento per visualizzare i controlli del movimento.
- 4 Fate clic sulla freccia accanto al controllo Scala nell'effetto Movimento per visualizzare il cursore Scala.
- 5 Portate il cursore Scala verso sinistra o verso destra per ridurre o aumentare le dimensioni del fotogramma.

### Ridimensionare automaticamente le risorse

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
- 2 Selezionate Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma.
- 3 Fate clic su OK.

### Animare il movimento nel monitor Programma

Per realizzare animazioni, inquadrature e suddivisioni dello schermo, potete elaborare la clip direttamente nel monitor Programma e impostare i fotogrammi chiave per l'effetto Movimento. Regolando la posizione e la scala di una clip nel monitor Programma è possibile visualizzare le clip nelle tracce sottostanti e creare interessanti composizioni. Quando si esegue l'animazione della posizione di una clip, il relativo movimento viene rappresentato da un tracciato in monitor Programma. Le piccole X bianche indicano le posizioni con fotogrammi chiave; le linee punteggiate indicano le posizioni in corrispondenza dei fotogrammi interpolati; il simbolo circolare del punto di ancoraggio della clip indica, per impostazione predefinita, il centro della clip nel fotogramma corrente. Lo spazio tra i puntini rappresenta la velocità tra i fotogrammi chiave: maggiore è lo spazio vuoto, più rapido è il movimento e viceversa.



*Clip nel monitor Programma che mostra un tracciato con movimento veloce (a sinistra) rispetto a uno con movimento lento (a destra)*

### Animare una clip nel monitor Programma

Quando è selezionato un effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, potete elaborare la clip nel monitor Programma. Per creare un'animazione, impostate i fotogrammi chiave per una o più proprietà dell'effetto Movimento (ad esempio, Posizione).




*Animare la posizione di una clip nel monitor Programma*

- 1 Selezionate una clip in un pannello Timeline.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:




- Selezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.
- Fate clic sull'immagine nel monitor Programma.

• Fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti. Nel monitor Programma, intorno al perimetro della clip, appaiono varie maniglie.

3 Spostate l'indicatore del tempo attuale sul fotogramma in cui deve iniziare l'animazione (qualunque fotogramma tra l'attacco corrente e lo stacco della clip).

4 Nel pannello Controllo effetti espandete l'effetto Movimento e fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto alle singole proprietà da definire in quella posizione temporale. In corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente appare un'icona di fotogramma chiave per la proprietà selezionata.

5 Nel monitor Programma modificate il valore del fotogramma chiave posizionando il puntatore vicino a una delle otto maniglie quadrate della clip, in modo da ottenere uno dei seguenti strumenti:

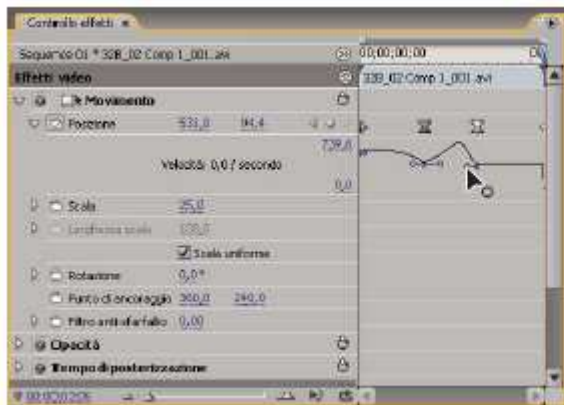
- Il puntatore di selezione  per impostare il valore della posizione.
- Il puntatore di rotazione  per impostare il valore di rotazione.
- Il puntatore di scala  per impostare il valore di scala.

6 Nel pannello Timeline o Controllo effetti, portate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale in cui volete definire un nuovo valore per la proprietà (e quindi un nuovo fotogramma chiave).

7 Regolate la clip nel monitor Programma in modo da impostare un nuovo valore per ogni proprietà per cui avete creato fotogrammi chiave al punto 3. Nel pannello Controllo effetti, in corrispondenza con l'indicatore del tempo corrente, appare l'icona di un nuovo fotogramma chiave.

8 Se necessario, ripetete i punti 5 e 6.

9 Nel pannello Controllo effetti, trascinate la maniglia di Bezier per un fotogramma chiave con proprietà Posizione, Scala, Rotazione o Filtro anti-sfarfallio per controllare l'accelerazione della modifica per quella proprietà.




*Trascinare una maniglia di Bezier della posizione in Controllo effetti per creare un tracciato animato curvo*

### **Modificare i fotogrammi chiave di posizione in un tracciato animato**

Per modificare il valore di un fotogramma chiave di posizione, e quindi il tracciato del movimento, è sufficiente trascinare tale fotogramma (indicato da un X bianca) nel monitor Programma.

1 Selezionate una clip che abbia fotogrammi chiave di movimento.

2 Fate clic sull'icona Trasformazione  accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti. Il tracciato di movimento della clip appare nel monitor Programma.


3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

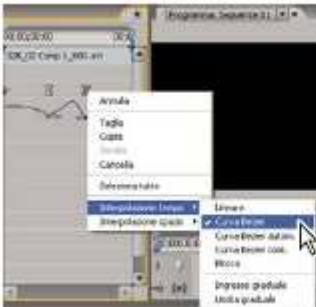
- Per spostare un fotogramma chiave esistente, trascinatene la maniglia nel monitor Programma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave di posizione, impostate l'indicatore del tempo corrente tra i fotogrammi chiave esistenti e trascinate la clip nel monitor Programma nella posizione desiderata. Nella timeline e nei pannelli Controllo effetti e Timeline appare un nuovo fotogramma chiave.

### **Spostare una clip lungo una curva**

Potete spostare una clip lungo una curva utilizzando le maniglie di Bezier nel monitor Programma.

1 Selezionate una clip in un pannello Timeline.

- 2** Spostate l'indicatore del tempo corrente in un pannello Timeline o in quello Controlli effetti sull'ora in cui desiderate che inizi l'animazione (qualsiasi fotogramma tra l'attacco e lo stacco corrente della clip).
- 3** Fate clic sul triangolino accanto al controllo Movimento nel pannello Controllo effetti.
- 4** Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione  accanto al controllo Posizione per impostare il primo fotogramma chiave.
- 5** Trascinate l'indicatore del tempo corrente in un pannello Timeline o in quello Controllo effetti nel fotogramma in cui desiderate terminare l'animazione.
- 6** Nel monitor Programma, trascinate la clip nella posizione in cui desiderate inserirla alla fine del suo movimento. Viene visualizzato nel monitor Programma il tracciato animato che collega il punto iniziale e finale del movimento della clip. Vicino alle estremità di questo tracciato appaiono delle piccole maniglie di Bezier.
- 7** Trascinatele entrambe, o una di esse, in qualsiasi direzione per creare delle curve nel tracciato.
- 8** Nel pannello Controllo effetti, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Control (Mac OS) su un fotogramma chiave Posizione.
- 9** Selezionate un tipo di accelerazione dal menu Interpolazione tempo o Interpolazione spazio.
- 10** Trascinate l'indicatore del tempo corrente sul primo fotogramma chiave e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS) per visualizzare in anteprima il movimento della clip.



*Selezionare un'interpolazione temporale per un fotogramma chiave Posizione*

### **Regolare o animare i punti di ancoraggio della clip**

Per impostazione predefinita, un punto di ancoraggio della clip è impostato esattamente al centro di una clip. Potete tuttavia spostare la posizione di una clip in relazione al suo fotogramma o tracciato animato spostandone il punto di ancoraggio. Inoltre potete cambiare la posizione del punto di ancoraggio della clip nel tempo, consentendo alla clip stessa di spostarsi in relazione al suo fotogramma o tracciato animato. L'animazione del punto di ancoraggio della clip può essere utilizzata, ad esempio, per creare un effetto panning dell'immagine.

- 1** In un pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente all'inizio di una clip.
  - 2** Fate clic sulla clip nel monitor Programma.
- Il punto di ancoraggio della clip diventa visibile al centro della clip.




*Il punto di ancoraggio della clip nel monitor Programma*

- 3** Selezionate la scheda Controllo effetti e, se necessario, fate clic sul triangolino accanto all'intestazione Movimento per aprire i controlli Movimento.

**4** Trascinate il controllo orizzontale del punto di ancoraggio a sinistra (riducendo il valore numerico) per spostare il punto di ancoraggio a sinistra della clip oppure trascinatelo verso destra (aumentando il valore numerico) per spostarlo verso destra.

**5** Trascinate il controllo verticale del punto di ancoraggio verso sinistra (riducendo il valore numerico) per spostare il punto di ancoraggio verso la parte superiore della clip o verso destra (aumentando il valore numerico) per spostarlo verso la parte inferiore.

**6** Fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave  per impostare il fotogramma chiave.

**7** (Facoltativo) Per cambiare la posizione del punto di ancoraggio della clip nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o in quello Timeline su un diverso punto nel tempo. Cambiate i controlli di ancoraggio orizzontali e verticali con nuovi valori. Un altro fotogramma chiave indica la posizione del punto di ancoraggio della clip nel fotogramma selezionato.

**8** (Facoltativo) Per impostare la frequenza di variazione nella posizione del punto di ancoraggio, trascinate le maniglie nel grafico relativo alla velocità del punto di ancoraggio.



*Trascinamento di una maniglia relativa alla velocità per semplificare la modifica della posizione di un punto di ancoraggio della clip*

### **Eliminare lo sfarfallio**

Le linee sottili e i bordi netti nelle immagini talvolta sfarfallano se visualizzati su un schermo interlacciato, come avviene con molti schermi TV. Il controllo Filtro anti-sfarfallio nell'effetto Movimento può ridurre o eliminare questo problema. Aumentando la sua intensità, si riduce lo sfarfallio ma l'immagine diventa più morbida. Potreste dover impostare un valore relativamente alto nel caso di immagini con numerosi bordi netti e contrasto elevato.

**1** Selezionate una clip in un pannello Timeline e fate clic sulla scheda Controllo effetti.

**2** Fate clic nel triangolino accanto all'intestazione Movimento per aprire i controlli Movimento.

**3** Fate clic nel triangolino accanto all'intestazione Filtro anti-sfarfallio.

**4** Trascinate il cursore Filtro anti-sfarfallio verso destra per aumentare l'intensità del filtro.

**5** Premete la barra spaziatrice per visualizzare in anteprima la clip. Se lo sfarfallio permane, aumentate l'intensità del filtro oppure diminuitelo se l'immagine è troppo morbida.

## **Modifica di durata, velocità o interlacciamento clip**

### **Visualizzare le proprietà della clip sotto forma di descrizione dei comandi**

❖ Posizionate il cursore sopra la clip di destinazione in un pannello Timeline.

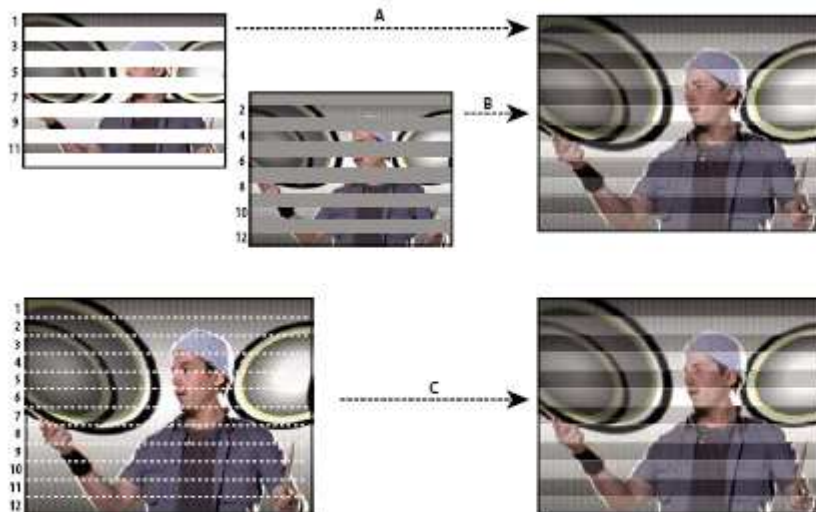
Viene mostrata una descrizione contenente il nome della clip, i suoi punti iniziale e finale relativi alla sequenza e la sua durata nella sequenza. Vengono inoltre mostrate le modifiche apportate alla velocità (in percentuale) e al guadagno audio (in decibel). Se a una clip avete applicato un fermo fotogramma, la descrizione ne mostra il tipo usato.

### **Video interlacciato, non interlacciato e a scansione progressiva**

L'*interlacciamento* è una tecnica sviluppata per la trasmissione di segnali televisivi utilizzando una larghezza di banda limitata. In un sistema interlacciato, vengono trasmesse solo metà delle righe orizzontali alla volta per ogni fotogramma video. Tuttavia, a causa della velocità di trasmissione, della postluminescenza degli schermi e di altre persistenze di visione, lo spettatore percepisce tutti i fotogrammi a risoluzione intera. Tutti gli standard della televisione analogica impiegano l'interlacciamento. Gli standard della televisione digitale includono varianti *interlacciate* e *non interlacciate*. In genere, i segnali interlacciati sono generati dalla scansione interlacciata, mentre i segnali non interlacciati sono generati dalla *scansione progressiva*. Ciascun fotogramma video interlacciato è



composto da due *campi*. Ciascun campo contiene la metà del numero di linee orizzontali presenti nel fotogramma; il *campo superiore* (o *Campo 1*) contiene le linee di numero dispari e il *campo inferiore* (o *Campo 2*) contiene le linee di numero pari. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma nei monitor video interlacciati, prima vengono riprodotte tutte le linee di un campo e quindi quelle dell'altro campo. L'*ordine dei campi* specifica quale campo deve essere riprodotto per primo. Nel video NTSC, i campi vengono riprodotti sullo schermo alla frequenza di circa 60 volte al secondo, pari a una frequenza fotogrammi di circa 30 fotogrammi al secondo.



Scansione interlacciata di campi video interlacciati e scansione progressiva di un fotogramma video non interlacciato

**A.** Per il video interlacciato, viene prima tracciato sullo schermo l'intero campo superiore (linee con numeri dispari), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. **B.** Successivamente, viene tracciato sullo schermo l'intero campo inferiore (linee con numeri pari), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. **C.** Per il video non interlacciato, viene tracciato sullo schermo l'intero fotogramma (tutte le linee in ordine numerico), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione.

I fotogrammi video non interlacciati non sono separati in campi. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma video non interlacciato nei monitor a scansione progressiva, vengono riprodotte tutte le linee orizzontali, dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. I monitor dei computer sono quasi tutti a scansione progressiva e la maggior parte del video visualizzato sui monitor dei computer è di tipo non interlacciato. I termini *progressivo* e *non interlacciato* sono pertanto strettamente connessi e vengono spesso usati in maniera intercambiabile; tuttavia, il termine *scansione progressiva* si riferisce alla registrazione o alla riproduzione di linee di scansione mediante una videocamera o un monitor, mentre *non interlacciato* si riferisce al fatto che i dati video stessi non sono separati in campi.

### La priorità dei campi e l'inversione dei campi

I campi di una clip possono diventare invertiti rispetto all'acquisizione originale in uno dei seguenti modi:

- La scheda di acquisizione video usata per l'acquisizione della ripresa è impostata su una priorità di campi opposta rispetto al dispositivo sorgente.
- Il software di montaggio o animazione con cui è stato effettuato per ultimo il rendering della clip è impostato su una priorità di campi opposta rispetto al dispositivo sorgente.
- La clip è impostata per la riproduzione all'indietro.

### Creare clip interlacciate o non interlacciate

Di solito i singoli campi interlacciati non sono visibili. Tuttavia, se riproducete una clip al rallentatore, bloccate un fotogramma o esportate un campo come immagine fissa, è possibile che si possa individuare un singolo campo. Per effettuare queste operazioni è quindi preferibile *deinterlacciare* l'immagine, ossia sostituire coppie di campi consecutivi interlacciati con singoli fotogrammi non interlacciati. Adobe Premiere Pro può generare tali nuovi fotogrammi non interlacciati dai campi di uno o due campi sorgente. Un artefatto di interlacciamento indesiderato si verifica qualora non vi sia corrispondenza tra l'*ordine dei campi* di una clip e quello di una sequenza. L'*ordine dei campi* specifica se deve essere disegnato prima il campo delle linee dispari (campo superiore) o quello delle linee pari (campo inferiore). Ad esempio, se inserite una clip con ordine dei campi superiore in una sequenza con ordine dei campi inferiore, la riproduzione risulta poco fluida. Per correggere questo problema, potete invertire l'ordine dei campi della clip in modo che corrisponda a quello del progetto. Per invertire l'ordine dei campi, usate l'opzione *Inverti priorità campi*.

1 Selezionate una clip in un pannello Timeline e scegliete Clip > Opzioni video > Opzioni di campo.

2 Selezionate Inverti priorità campi per cambiare l'ordine di riproduzione dei campi della clip.

3 Selezionate una delle seguenti opzioni di elaborazione:

**Nessuna** Non viene applicata alcuna opzione di elaborazione. Se selezionate questa opzione, Inverti priorità campi non viene disattivata, se inizialmente attivata.

**Interlaccia fotogrammi consecutivi** Converte ogni coppia di fotogrammi a scansione progressiva consecutivi nei due campi interlacciati di un singolo fotogramma. La clip viene quindi riprodotta al doppio della frequenza fotogrammi originale. Questa opzione è utile per interlacciare clip create da applicazioni di animazione da cui non è possibile generare fotogrammi interlacciati. Potete ad esempio usarlo per convertire animazioni a scansione progressiva da 60 fps in video interlacciato a 30 fps.

**Deinterlaccia sempre** Converte i campi interlacciati in fotogrammi a scansione progressiva non interlacciati. Questa opzione è utile per le clip da riprodurre al rallentatore o per bloccare i fotogrammi. Questa opzione elimina un campo (mantenendo il campo specificato come prioritario per il progetto, nell'impostazione Campi della scheda Generale, nella finestra di dialogo Nuova sequenza). Quindi effettua l'interpolazione delle linee mancanti in base alle linee del campo prioritario.

**Elimina sfarfallio** Evita lo sfarfallio di piccoli dettagli orizzontali in un'immagine, sfocando leggermente i due campi. Un oggetto con lo spessore di una singola linea di scansione provoca sfarfallio perché appare in uno solo dei due campi video. Questa opzione sfoca linee consecutive al 50%, ma non interlaccia la clip. È utile nel caso di grafica contenente sottili linee orizzontali.

4 Fate clic su OK.

#### **Cambiare l'ordine dei campi di una clip**

Nel pannello Progetto, potete cambiare l'ordine dei campi di tutte le istanze di una clip in tutte le sequenze di un progetto.

1 Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip per la quale desiderate cambiare l'ordine dei campi.

2 Selezionate Interpreta metraggio.

3 Scegliete l'opzione Ordine campi desiderata.

4 Fate clic su OK.

#### **Visualizzare la durata totale delle clip selezionate**

1 Controllate che il pannello Info sia visibile. In caso contrario, scegliete Finestra > Info.

2 Nel pannello Progetto o Timeline, selezionate le clip di cui volete conoscere la durata totale. Nel pannello Info è mostrato il numero di elementi selezionati e la loro durata totale. Queste informazioni sono utili nel caso in cui intendiate incollare le clip in un'area specifica e dobbiate conoscere l'esatta durata dell'area di destinazione o delle clip sorgenti.


#### **Modificare la velocità e la durata per una o più clip**

La *velocità* di una clip corrisponde alla velocità di riproduzione rispetto alla velocità alla quale è stata registrata. Inizialmente una clip ha una velocità di riproduzione normale, pari al 100%. (Anche se la frequenza fotogrammi del metraggio sorgente non corrisponde a quella della sequenza, la sequenza concilia automaticamente la differenza. La clip viene riprodotta alla velocità corretta.) In un pannello Timeline, le clip con velocità modificata vengono indicate sotto forma di percentuale della velocità originale. La modifica della velocità di una clip comporta l'omissione o la ripetizione dei fotogrammi sorgente durante la riproduzione, accelerando o rallentando pertanto il video o l'audio. Di conseguenza, la modifica della velocità determina un corrispondente cambiamento della durata, a meno che la clip non venga simultaneamente tagliata. Ad esempio, potete scollegare la velocità dalla durata nella finestra di dialogo Velocità/durata della clip. Quindi, se aumentate la velocità, verrà usata una porzione maggiore della clip in modo da colmare la durata tra i punti di attacco e stacco. Se riducete la velocità, verrà usata una porzione minore della clip, in base alla durata richiesta. Potete scollegare velocità e durata con più clip selezionate e modificare la durata delle clip. Ad esempio, potete modificare le velocità in modo che tutte le clip abbiano la stessa durata. Se modificate la velocità di una clip con campi interlacciati, potete modificare la modalità di gestione dei campi in Adobe Premiere Pro. Questa regolazione è utile se la velocità scende sotto il 100% della velocità originale. La durata di una clip è costituita dalla quantità di tempo necessario per la riproduzione dal punto di attacco al punto di stacco. Potete impostare una durata per le clip video o audio, facendo sì che la loro velocità aumenti o diminuisca a seconda delle necessità, per la durata prevista. Potete fare lo stesso per le clip delle immagini fisse ma, naturalmente, senza le modifiche di velocità. Potete modificare la velocità e la durata di una o più clip contemporaneamente.

**1** In un pannello Timeline o in un pannello Progetto, selezionate una o più clip. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare le clip in un pannello Timeline o un gruppo di clip contigue in un pannello Progetto. Per selezionare un gruppo di clip non contigue in un pannello Progetto, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulle clip desiderate. Per modificare la velocità o la durata di tutte le clip in un raccoglitore nel pannello Progetto e nei relativi raccoglitori nidificati, selezionate il raccoglitore. Le clip non multimediali presenti nel raccoglitore, come ad esempio sequenze e clip non in linea, non verranno influenzate dalla modifica.

**2** Scegliete Clip > Velocità/durata.


**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare la durata senza modificare la velocità, o viceversa, delle clip selezionate, o viceversa, fate clic sul pulsante di associazione in modo tale che esso mostri un collegamento interrotto . La stessa operazione consente inoltre di modificare la velocità ma non la durata. La velocità resta allo stesso valore percentuale impostato al momento del taglio delle clip. Viceversa, quando usate questa procedura per modificare solo la velocità, la durata resta allo stesso valore percentuale impostato al momento della modifica della velocità delle clip.
- Per riprodurre le clip all'indietro, selezionate Velocità indietro.
- Per mantenere lo stesso tono audio mentre la velocità o la durata cambia, selezionate Mantieni tono audio.
- Per spostare di conseguenza anche le clip adiacenti, fate clic su Montaggio con scarto, Spostamento clip finali (questa opzione è disponibile solo quando modificate la velocità o la durata delle clip in un pannello Timeline).

**4** Fate clic su OK.

### **Modificare la velocità e la durata della clip con lo strumento dilata frequenza**

Potete cambiare la velocità di una clip per adattarla a una durata.

❖ Selezionate lo strumento dilata frequenza  e trascinate uno dei due bordi di una clip in un pannello Timeline.



*Modificare la velocità di una clip con lo strumento dilata frequenza*

### **Modificare la velocità e la durata della clip con Modifica tempo**

Potete modificare la velocità di una porzione video di un'intera clip.

**1** In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliere Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.) Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip.

**2** Trascinare tale fascia in su o in giù per aumentare o diminuire la velocità della clip. Verrà visualizzata una descrizione dei comandi che mostra la modifica della velocità sotto forma di percentuale della velocità originale. La velocità di riproduzione della porzione di video della clip cambia e la sua durata si espande o si contrae se la velocità aumenta o diminuisce rispettivamente. La porzione audio della clip rimane inalterata da Modifica tempo, sebbene rimanga collegata alla porzione video.

### **Fondere fotogrammi per un movimento più fluido**

Quando si cambia la velocità di una clip o si crea un output con una frequenza fotogrammi diversa, il movimento può non risultare fluido. Assicuratevi che sia attivata la fusione tra fotogrammi per creare nuovi fotogrammi interpolati che rendono fluido il movimento. La fusione tra fotogrammi è attiva per impostazione predefinita.

❖ Scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi.

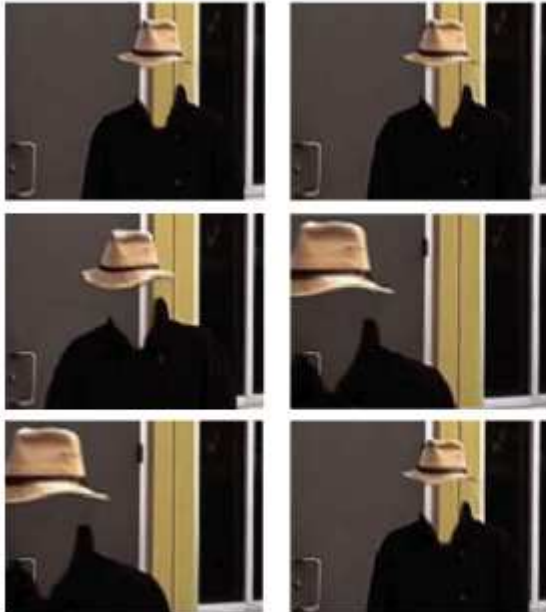
### **Variare le modifiche in base alla velocità o alla direzione con Modifica tempo**

Potete accelerare, rallentare, riprodurre all'indietro oppure eseguire fermi immagine di porzioni video di una clip usando l'effetto Modifica tempo. Con i fotogrammi chiave di velocità potete modificare ripetutamente la velocità all'interno della stessa clip. Consideriamo ad esempio la clip di un uomo che cammina. Potete farlo avanzare rapidamente, rallentarlo all'improvviso, bloccarlo a metà passo o addirittura farlo camminare all'indietro per poi fargli riprendere la marcia in avanti. A differenza dell'effetto Velocità/durata clip che applica una velocità costante all'intera clip, Modifica tempo consente di variare la velocità all'interno della clip. Potete inoltre applicare variazioni graduali in



*Lezione 002 - 28 ottobre 2010; 04 novembre 2010; 11 novembre 2010; 18 novembre 2010*

ingresso o in uscita. La modifica del tempo è applicabile solo a istanze di clip in un pannello Timeline, non a clip master. Quando modificate la velocità di una clip con audio e video collegati, l'audio resta collegato al video ma mantiene una velocità del 100%, indipendentemente dalle modifiche alla velocità video. L'audio non resta pertanto sincronizzato con il video. Le variazioni di velocità variabile si ottengono applicando fotogrammi chiave di velocità nel pannello Controllo effetti oppure in una clip in un pannello Timeline. L'applicazione di fotogrammi chiave di velocità nell'uno o nell'altra è analoga all'applicazione di fotogrammi chiave degli effetti Movimento, Opacità o di altro tipo a eccezione di un'unica considerevole differenza: un fotogramma chiave di velocità può essere suddiviso per creare una transizione tra due diverse velocità di riproduzione. Alla prima applicazione a un elemento della traccia, viene immediatamente applicata su uno dei lati del fotogramma chiave di velocità una variazione della velocità di riproduzione. Quando il fotogramma chiave di velocità viene trascinato via ed esteso oltre un fotogramma, le metà formano una transizione di modifica di velocità. A questo punto potete applicare curve lineari o uniformi per variare con gradualità in ingresso o in uscita la velocità di riproduzione.



*Di solito il metraggio viene visualizzato a velocità costante in un'unica direzione.*



*La modifica del tempo altera il tempo per intervalli di fotogrammi all'interno di una clip.*

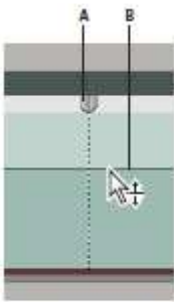
### Variare la modifica alla velocità di una clip

**1** In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.) Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.



Scegliere Modifica tempo > Velocità dal controllo di un effetto video.

**2** Per impostare un fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su almeno un punto della banda elastica. I fotogrammi chiave di velocità verranno visualizzati nella parte superiore della clip, sopra la banda elastica nella traccia bianca del controllo velocità. Questi fotogrammi possono essere divisi a metà e funzionare come se fossero due fotogrammi chiave per contrassegnare l'inizio e la fine di una transizione di modifica della velocità. Le maniglie di regolazione compaiono anche sulla banda elastica, a metà della transizione di modifica della velocità.

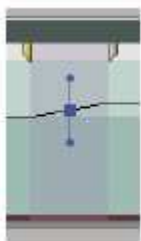


Spostare un fotogramma chiave in alto o in basso. Notate le due metà separabili.  
A. Fotogramma chiave di velocità B. Banda elastica

**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

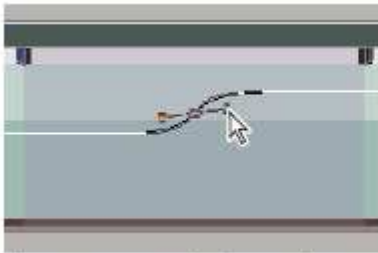
- Trascinate in su o in giù la banda elastica su un lato del fotogramma chiave di velocità per aumentare o ridurre la velocità di riproduzione della porzione. (Facoltativo) Premete Maiusc mentre trascinate per limitare i valori di modifica della velocità a incrementi del 5%.
- Tenete premuto Maiusc e trascinate il fotogramma chiave di velocità verso sinistra o verso destra per cambiare la velocità della porzione a sinistra del fotogramma chiave di velocità. Variano sia la velocità che la durata del segmento. Se si accelera un segmento di una clip, lo si accorcia, se lo si rallenta lo si allunga.

**4** (Facoltativo) Per creare una transizione di velocità, trascinate verso destra la metà destra del fotogramma chiave di velocità oppure verso sinistra quella sinistra. Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità. Nell'area grigia compare un controllo per la curva blu.



Controllo per la curva blu nell'area grigia tra mezzi fotogrammi chiave di velocità

**5 (Facoltativo)** Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di velocità, trascinate una delle maniglie del controllo per la curva. La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



*Trascinare una maniglia di controllo curva per inserire gradualmente una variazione di velocità.*

**6 (Facoltativo)** Per annullare la modifica di velocità della transizione, selezionate la metà indesiderata del fotogramma chiave di velocità e premete Canc.

#### **Spostare un fotogramma chiave di velocità non diviso**


❖ In un pannello Timeline, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sul fotogramma chiave di velocità non diviso e trascinatelo nella nuova posizione.


#### **Spostare un fotogramma chiave di velocità diviso**

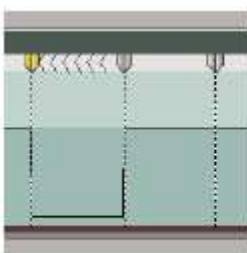
❖ Nell'area di traccia di controllo bianca della clip, trascinate l'area ombreggiata in grigio della transizione di velocità nella nuova posizione.

#### **Riprodurre una clip all'indietro e poi in avanti**

**1** In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliere Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.) Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.

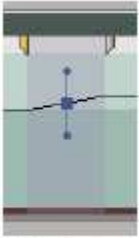
**2** Per creare un fotogramma chiave di velocità , tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica.

**3** Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate entrambe le metà del fotogramma chiave di velocità nel punto finale del movimento all'indietro. Una descrizione dei comandi mostra la velocità sotto forma di percentuale negativa della velocità originale. Il Monitor programma visualizza due schermate contigue che mostrano il fotogramma statico dal quale avete iniziato a trascinare e un fotogramma di aggiornamento dinamico al quale si conclude la riproduzione all'indietro prima che riprenda la riproduzione in avanti. Al termine del trascinamento, quando rilasciate il pulsante del mouse, alla porzione di riproduzione in avanti viene aggiunto un ulteriore segmento. Il nuovo segmento ha una durata pari a quella del segmento creato. Un ulteriore fotogramma chiave di velocità viene inserito all'estremità di questo secondo segmento. Nella traccia di controllo velocità vengono visualizzate parentesi angolari rivolte a sinistra  che indicano la sezione della clip riprodotta in senso inverso. Il segmento verrà riprodotto all'indietro alla massima velocità dal primo fotogramma chiave al secondo. Quindi viene riprodotto in avanti alla massima velocità dal secondo al terzo fotogramma chiave. Infine torna al fotogramma dal quale è iniziato il movimento all'indietro.



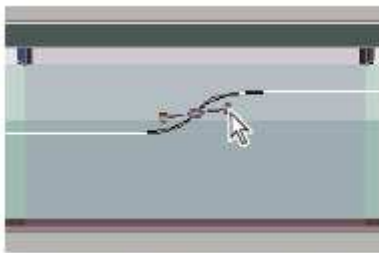
*Fotogrammi chiave, parentesi angolari rivolte a sinistra e banda elastica in un palindromo inverso*

**4 (Facoltativo)** Potete creare una transizione di velocità per qualsiasi parte del cambiamento di direzione. Trascinate verso destra la metà destra del fotogramma chiave di velocità oppure verso sinistra quella sinistra. Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità. Nell'area grigia compare un controllo per la curva blu.



*Controllo per la curva blu nell'area grigia tra mezzi fotogrammi chiave di velocità*

**5 (Facoltativo)** Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di direzione, trascinate una delle maniglie del controllo per la curva. La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



*Trascinare una maniglia di controllo curva per inserire gradualmente una variazione di velocità.*

### **Rimuovere l'effetto Modifica tempo**

Non è possibile attivare e disattivare l'effetto Modifica tempo come si fa con altri effetti. L'attivazione e disattivazione di Modifica tempo agisce sulla durata dell'istanza della clip in un pannello Timeline e applica in effetti una modifica. Dovete invece utilizzare il controllo Attiva/disattiva animazione nel pannello Controllo effetti.

- 1 Fate clic sulla scheda Controllo effetti per attivare il pannello.
- 2 Fate clic sul triangolino accanto a Modifica il tempo per aprirlo.
- 3 Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto alla parola Velocità per impostare in posizione disattivata. Questa azione elimina qualsiasi fotogramma chiave di velocità esistente e disabilita Modifica tempo per la clip selezionata.

### **Modificare la durata predefinita delle immagini fisse**

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
- 2 In Durata predefinita delle immagini fisse, specificate il numero di fotogrammi da usare come durata predefinita delle immagini fisse.

### **Fermare un fotogramma**

Potete fermare un fotogramma di una clip per un tempo predefinito o per l'intera durata della clip, come se l'aveste importato come fermo immagine. Se fermate un fotogramma solo per una parte della clip, potete anche creare una transizione di velocità in ingresso o in uscita dal fermo fotogramma.


### **Fermare un fotogramma per una porzione di clip**

1 In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliere Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.) Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante

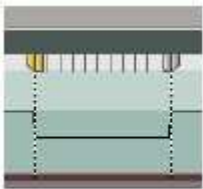
sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.



*Scegliere Modifica tempo > Velocità dal controllo di un effetto video.*

**2** Per creare un fotogramma chiave di velocità , tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica.

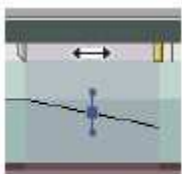
**3** Tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Opzione+Comando (Mac OS), trascinate il fotogramma chiave di velocità nel punto in cui terminare il fermo fotogramma. Nel punto in cui è stato rilasciato il primo fotogramma chiave ne viene creato un secondo. I mezzi fotogrammi chiave interni, i fotogrammi chiave di blocco, assumono un aspetto quadrato rispetto ai normali fotogrammi chiave di velocità. Non è possibile trascinare un fotogramma chiave di blocco, a meno che non create un'apposita transizione di velocità. Nella traccia di controllo velocità vengono visualizzate tacche verticali che indicano il segmento della clip con la riproduzione dei fermi fotogramma.



*Fotogrammi chiave di velocità quadrati e tacche verticali a indicare la sezione del fermo fotogramma di una clip*

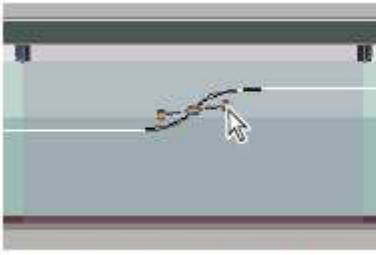
**4** (Facoltativo) Per creare una transizione di velocità in entrata o in uscita dal fermo fotogramma, trascinate verso sinistra la metà sinistra del fotogramma chiave di velocità oppure verso destra la metà destra. Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità. Dopo aver creato una transizione di velocità, potete trascinare un fotogramma chiave di blocco. Il trascinamento del primo fotogramma chiave di blocco lo fa scivolare in un nuovo fotogramma multimediale in cui bloccarlo. Trascinare il secondo, modifica solo la durata del fotogramma bloccato.

**5** (Facoltativo) Per assicurarsi che venga visualizzato il controllo per la curva blu, fate clic sull'area grigia nella traccia di controllo velocità tra le metà del fotogramma chiave.



*Controllo per la curva blu nell'area grigia tra le metà del fotogramma chiave di velocità di un fermo fotogramma*

**6** (Facoltativo) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di velocità, trascinare una delle maniglie del controllo per la curva. La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



*Trascinare una maniglia di controllo della curva per applicare un ingresso graduale di modifica della velocità a un fermo fotogramma*

### **Fermo fotogramma video per la durata di una clip**

Potete fermare un fotogramma in corrispondenza del punto di attacco o stacco di una clip oppure all'altezza di un marcatore 0 (zero), se presente.

- 1 Selezionate una clip in un pannello Timeline.
- 2 Per fermare un fotogramma diverso dal punto di attacco o stacco, aprite la clip nel monitor Sorgente e impostate Marcatore 0 (zero) sul fotogramma da fermare.
- 3 Scegliete Clip > Opzioni video > Fermo fotogramma.
- 4 Selezionate Ferma su e scegliete nel menu il fotogramma da fermare.
- 5 Specificate le opzioni riportate di seguito secondo le necessità del caso, quindi fate clic su OK:

**Filtri fermo fotogramma** Impedisce che eventuali impostazioni di effetti per fotogrammi chiave vengano attivate durante la clip. Le impostazioni degli effetti usano i valori del fotogramma fermato.

**Deinterlaccia** Rimuove un campo da una clip video interlacciata e raddoppia il campo rimanente, in modo da nascondere eventuali artefatti di interlacciamento (come le *distorsioni nella definizione dei contorni*) nel fotogramma fermato.

## **Correzione colore**

### **Regolazione del colore e della luminanza**

Nei video la correzione del colore include la regolazione della tonalità (colore o cromaticità) e della luminanza (luminosità e contrasto) di un'immagine. La regolazione del colore e della luminanza di clip video consente di creare aspetti particolari, eliminare dominanti di colore, correggere parti troppo scure o troppo chiare, impostare livelli che siano compatibili con le esigenze di trasmissione televisiva o far corrispondere i colori da una scena all'altra. Anche gli effetti sono in grado di correggere colore e luminanza per evidenziare o allontanare l'attenzione da un dettaglio della clip. Potete trovare gli effetti di regolazione di colore e luminanza nel raccoglitore Correzione colore all'interno del raccoglitore Effetti video. Benché anche altri effetti permettano di regolare colore e luminanza, gli effetti Correzione colore sono concepiti per eseguire regolazioni di precisione. Gli effetti Correzione colore vengono applicati alla clip con le stesse modalità degli effetti standard. Potete regolare le proprietà degli effetti nel pannello Controllo effetti. Gli effetti Correzione colore e di altro tipo sono basati sulle clip. Ciononostante, possono essere applicati a più clip eseguendo la nidificazione delle sequenze.

Per eseguire la correzione dei colori, è utile utilizzare il vettorscopio o l'oscilloscopio di Adobe Premiere Pro (oscilloscopio YC, allineamento RGB e allineamento YCbCr) che consentono di analizzare il colore e la luminanza di una clip. Potete visualizzare il vettorscopio o l'oscilloscopio in un monitor di riferimento separato agganciato al monitor Programma, così da poter verificare i livelli video mentre apportate le regolazioni.



*Correggere l'esposizione: Immagine sovraesposta con la forma d'onda nei limiti superiori della scala IRE (a sinistra) e immagine corretta con la forma d'onda entro 7,5 e 100 IRE (a destra)*

### **Impostazione di uno spazio di lavoro Correzione colore**

Di seguito viene suggerita una procedura per l'impostazione dello spazio di lavoro per la correzione del colore. Si tratta semplicemente di un punto di partenza con il quale potete configurare lo spazio di lavoro più adatto al vostro stile.

**1** (Facoltativo) Collegare al computer un monitor NTSC o PAL. Se create video per la diffusione televisiva, è fondamentale visualizzarli su un monitor NTSC o PAL per godere di un'anteprima monitor adeguata.

**2** Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Correzione colore.

**3** Accertatevi che non sia selezionata Qualità bozza nel menu del monitor Programma. Se possibile, scegliete Massima qualità. Se le prestazioni del computer ne risentono, scegliete in sostituzione Qualità automatica.

**4** (Facoltativo) Scegliete Monitor di riferimento dal menu Finestra. Spostate il monitor di riferimento in una posizione visibile e il monitor Programma di conseguenza.

**5** Scegliete uno degli oscilloscopi seguenti dal menu del monitor di riferimento:

**Vettorscopio** Presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla cromaticità del video. Il vettorscopio risulta utile per eseguire regolazioni del colore.

**Oscilloscopio YC** Mostra i valori di luminanza (in verde nell'oscilloscopio) e di cromaticità (in blu) della clip.

**Allineamento YCbCr** Mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Gli utenti che hanno dimestichezza con la visualizzazione delle forme d'onda YUV possono usare questo oscilloscopio per eseguire regolazioni del colore e della luminanza.

**Allineamento RGB** Mostra le forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di rosso, verde e blu di una clip. Questo grafico è molto utile per mettere a confronto i tre canali.

**Tutto** Mostra tutti gli oscilloscopi in un singolo monitor.

**Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr** Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento YCbCr in un solo monitor.

**Vett./Osc. YC/Allin. RGB** Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento RGB in un solo monitor.

### **Applicazione degli effetti Correzione colore**

La procedura descritta di seguito fornisce una panoramica generale sull'applicazione degli effetti Correzione colore. Consultate le sezioni seguenti di questo capitolo per informazioni su come effettuare le regolazioni mediante controlli specifici.

**1** Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore. Se possibile, verificate che al computer sia collegato un monitor NTSC o PAL.

**2** Applicate uno degli effetti Correzione colore alla clip in un pannello Timeline.

**3** Nel pannello Controllo effetti expandete l'effetto Correzione colore.

**4** Spostate l'indicatore del tempo corrente su un fotogramma significativo, che agisca da esempio per i colori da correggere.

**5** (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima da impiegare durante la correzione del colore:

- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

**6** (Facoltativo) Utilizzate il controllo Definizione gamma tonale per definire le aree d'ombra, di mezzitoni e di luce della clip. Potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare le gamme tonali definite. Al termine, utilizzate il menu Gamma tonale per scegliere l'opzione che consente di limitare le correzioni di colore a una specifica gamma tonale.

**7** (Facoltativo) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere.

**8** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per correggere il bilanciamento colore e la saturazione utilizzando i selettori dei colori, regolate i selettori Bilanciamento tonalità e Angolo o i controlli numerici presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

- Per correggere la luminanza o il colore utilizzando un controllo per le curve, utilizzate le regolazioni per le curve presenti nell'effetto Curva luma o Curve RGB.

- Per correggere la luminanza impostando i livelli di nero, grigio e bianco, utilizzate i controlli per questi livelli presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.



**9** (Facoltativo) Applicate l'effetto Limitatore video dopo aver eseguito le correzioni dei colori per adeguare il segnale video agli standard di trasmissione televisiva, preservando il più possibile la qualità dell'immagine. È consigliabile utilizzare l'oscilloscopio YC per garantire che il segnale video rientri nei livelli da 7,5 a 100 IRE.

### **Rimuovere rapidamente una dominante di colore**

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli che consentono di bilanciare rapidamente i colori affinché il bianco, i grigi e il nero risultino neutri. La regolazione che rende neutra la dominante di colore in un'area campionata viene applicata a tutta l'immagine. Questa operazione è in grado di rimuovere la dominante di tutti i colori. Ad esempio, se l'immagine presenta una fastidiosa dominante bluastra, quando campionate un'area che dovrebbe essere bianca, il controllo Bilanciamento del bianco aggiunge il giallo per neutralizzare la dominante bluastra. La regolazione del giallo viene aggiunta a tutti i colori della scena, eliminando quindi la dominante di colore dalla scena.

**1** Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.  
**2** Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

**3** (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

**4** Selezionate il contagocce per il Bilanciamento bianco e fate clic per campionare un'area del monitor Programma. È consigliabile campionare un'area che si presume sia bianca.

**5** (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area dell'immagine in grigio medio, selezionate il contagocce Bilanciamento del grigio e fate clic su un'area che si supponga sia in grigio medio.
- Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area nera dell'immagine, selezionate il contagocce Bilanciamento del nero e fate clic su un'area che si supponga sia nera.

Il controllo Bilanciamento del grigio corregge l'area campionata trasformandola in grigio neutro e il controllo Bilanciamento del nero corregge l'area campionata trasformandola in nero neutro. Come accade per il controllo Bilanciamento del bianco, queste regolazioni influenzano tutti i colori della clip.

### **Correggere rapidamente la luminanza**

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli automatici per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip.

**1** Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate il Correttore colori rapido o il Correttore colori a tre vie.

**2** Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

**3** (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

**4** Fate clic su uno dei pulsanti seguenti per regolare rapidamente la luminanza adeguandola agli standard di trasmissione televisiva:

**Livello di nero automatico** Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7,5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

**Contrasto automatico** Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

**Livello di bianco automatico** Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

### **Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione**

Gli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie dispongono dei selettori colore Bilanciamento tonalità e Angolo, oltre al controllo Saturazione, per un corretto bilanciamento del video. Il bilanciamento colore consente di bilanciare i componenti rosso, verde e blu per creare il colore desiderato di bianco e grigio neutro di un'immagine. A seconda dell'effetto desiderato, potete scegliere di non rendere totalmente neutro il bilanciamento colore di una clip.



Potete scegliere di assegnare una dominante di colore calda (rossastra) a una scena di vita familiare oppure fredda (bluastro) alle scene di un documentario su un crimine.

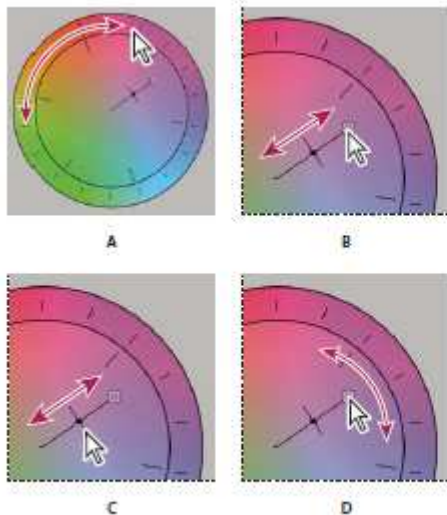
Il selettore colore consente le seguenti regolazioni:

**Angolo tonalità** Ruota il colore verso un colore di destinazione. Spostando verso sinistra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il verde. Spostando verso destra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il rosso.

**Intensità bilanciamento** Controlla l'intensità del colore inserito nel video. Spostando il cerchio fuori dal centro, l'intensità aumenta. Potete eseguire una regolazione di precisione dell'intensità spostando la maniglia Guadagno bilanciamento.

**Guadagno bilanciamento** Influenza il grado di finezza delle regolazioni Intensità bilanciamento e Angolo bilanciamento. Mantenendo la maniglia perpendicolare del controllo vicino al centro del selettore, si ottengono regolazioni molto precise. Spostando la maniglia verso la parte esterna, la regolazione risulta molto granulosa.

**Angolo bilanciamento** Porta il colore verso un colore di destinazione. Spostando il cerchio Intensità bilanciamento verso una tonalità specifica, il colore viene spostato di conseguenza. L'intensità dello spostamento viene controllato dalla regolazione combinata dei valori Intensità bilanciamento e Guadagno bilanciamento.



*Regolazioni della correzione colore mediante il selettore colore*

*A. Angolo tonalità B. Intensità bilanciamento C. Guadagno bilanciamento D. Angolo bilanciamento*

Il cursore Saturazione controlla la saturazione del colore nel video. Portando il cursore su zero, si riduce la saturazione dell'immagine, visualizzando quindi solo i valori di luminanza (immagine composta da bianco, toni di grigio e nero). Spostando il cursore verso destra, la saturazione aumenta.



*Immagine con saturazione ridotta (a sinistra) e immagine con saturazione normale (a destra)*

### **Regolare bilanciamento colore e saturazione**

Benché nella procedura seguente le regolazioni vengono effettuate mediante il selettore colore, le stesse regolazioni sono possibili immettendo i valori numerici o utilizzando i controlli dei cursori disponibili negli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie.

**1** Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore.

**2** Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

**3** Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

**4** (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

**5** (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare la correzione colore a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione colore viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici.

**6** Per regolare il bilanciamento del colore, effettuate una delle seguenti operazioni utilizzando il selettore colore:

- Per modificare tutti i colori senza influenzare il guadagno o l'intensità, ruotate la parte esterna del selettore. Ruotando verso sinistra, tutti i colori vengono ruotati verso il verde. Ruotando verso destra, tutti i colori vengono ruotati verso il rosso.



*Se ruotate la parte esterna del selettore colore (a sinistra), l'angolo tonalità viene modificato (a destra).*

- Per spostare i colori verso un colore di destinazione regolando guadagno e intensità, trascinate il cerchio Intensità bilanciamento fuori dal centro portandolo verso il colore che desiderate inserire nell'immagine. Quanto più lontano dal centro trascinate Intensità bilanciamento, tanto più intenso sarà il colore inserito. Trascinate la maniglia Guadagno bilanciamento per eseguire la regolazione di precisione di Intensità bilanciamento. Potete effettuare una regolazione molto precisa.



*Regolare Guadagno bilanciamento per ottimizzare l'impostazione Intensità bilanciamento.*

**7** Usate il controllo Saturazione per regolare la saturazione del colore nell'immagine. Se spostate il cursore verso sinistra (valore più basso), la saturazione dei colori si riduce. Se spostate il cursore verso destra (valori più alti), la saturazione del colore aumenta.

### **Regolare colore e luminanza utilizzando le curve**

La regolazione delle curve relative agli effetti Curva luma e Curve RGB, come accade per i cursori dei livelli degli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie, consente di correggere l'intera gamma tonale o solo una gamma di colori selezionata in una clip video. A differenza dei livelli, però, che dispongono di sole tre regolazioni (livello di nero, livello di grigio e livello di bianco), gli effetti Curva luma e Curve RGB consentono di regolare fino a 16 punti diversi all'interno della gamma tonale di un'immagine (dalle ombre alle luci).

**1** Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccogliatore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccogliatore Correzione colore.

**2** Trascinate uno dei seguenti effetti sulla clip in un pannello Timeline:

**Curva luma** Regola principalmente la luminanza. Ricordate che la regolazione della luminanza influenza la saturazione percepita dei colori.

**Curve RGB** Corregge colore e luminanza.

**3** Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Curva luma o Curve RGB.

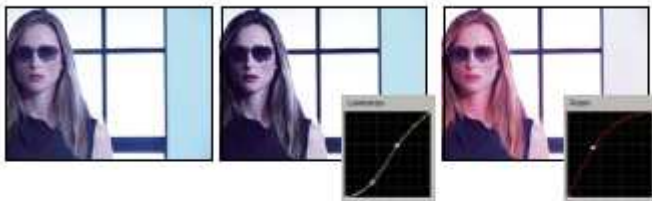
**4** (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:

- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

**5** (Facoltativo) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere.

**6** Effettuate una delle operazioni seguenti per eseguire le regolazioni della curva:

- Per regolare la luminanza, fate clic per aggiungere un punto al grafico Luma o Master, quindi trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato.
- Per regolare colore e luminanza utilizzando l'effetto Curve RGB, fate clic per aggiungere un punto nel grafico appropriato e regolate tutti i canali di colore (Master), il canale rosso, il canale verde o il canale blu. Trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto i valori dei pixel vengono schiariti, piegandola verso il basso i valori dei pixel vengono scuriti. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.



*Immagine originale (a sinistra), con regolazione della luminanza (al centro) e con regolazione del colore (a destra)*

### **Regolare la luminanza utilizzando i livelli**

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli per i livelli di input e output per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip. Tali controlli sono simili a quelli della finestra di dialogo dei livelli di Photoshop. Nell'effetto Correttore colori rapido le impostazioni del controllo vengono applicate ai tre canali di colore della clip. L'effetto Correttore colori a tre vie consente di applicare le regolazioni dei livelli all'intera gamma tonale della clip, a una gamma totale specifica o a una gamma di colori particolare.

**1** (Facoltativo) Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore. Per regolare la luminanza, è consigliabile visualizzare l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma.

**2** Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.

**3** Trascinate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie sulla clip in un pannello Timeline.

**4** Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

**5** (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:

- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

**6** (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare la correzione a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.

- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici.

**7** Utilizzate i cursori dei livelli di output per impostare i livelli di nero e di bianco massimi:

**Cursore output nero** Controlla l'output risultante delle ombre. È predefinito il valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più chiaro per l'ombra più scura.

**Cursore output bianco** Controlla l'output risultante delle luci. È predefinito il valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più scuro per la luce più luminosa.



*Immagine originale (a sinistra) e con correzione di bianco e nero rientranti negli standard di trasmissione televisiva (a destra)*

**8** Utilizzate i seguenti controlli per impostare i livelli di input per nero, grigio e bianco:

**Contagocce livello di nero** Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output nero. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più scuro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire l'ombra più scura dell'immagine.

**Contagocce livello di grigio** Associa il tono campionato a un grigio medio (livello 128). Ciò modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il grigio medio dell'immagine.

**Contagocce livello di bianco** Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output bianco. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più chiaro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire la luce più chiara dell'immagine.

**Cursore del livello di input nero** Associa il livello di input nero all'impostazione del cursore di output nero. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Se il livello di output nero è stato regolato su 7,5 IRE o oltre, l'ombra più scura verrà associata a tale livello.

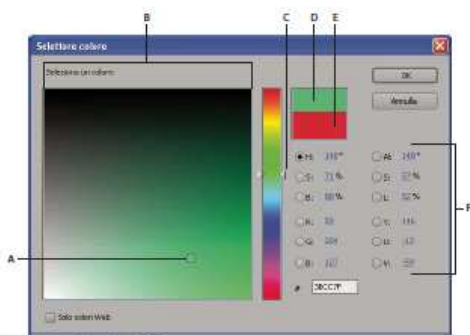
**Cursore del livello di input grigio** Controlla i mezzitoni e modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre.

**Cursore del livello di input bianco** Associa il livello di input bianco all'impostazione del cursore di output bianco. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Se il livello di output bianco è stato regolato su 100 IRE o meno, la luce più chiara verrà associata a tale livello.

### **Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe**

Potete utilizzare il Selettore colore di Adobe per impostare i colori di destinazione in alcuni effetti di regolazione del colore e della gamma tonale. Facendo clic su un campione colore nei controlli di un effetto viene aperto il Selettore colore di Adobe.

Nel Selettore colore di Adobe potete selezionare colori basati su modelli colori HSB (tonalità, saturazione, luminosità), RGB (rosso, verde, blu), HSL (tonalità, saturazione, luminosità) o YUV (luminanza e canali di differenza colori) oppure specificare un colore utilizzando i corrispondenti valori esadecimali. Se selezionate l'opzione Solo colori Web, il Selettore colore di Adobe viene configurato in modo da consentire la scelta solo tra i colori sicuri per Internet. Il campo del colore presente nel Selettore colore di Adobe può mostrare componenti cromatici nei modelli colore HSB, RGB, HSL o YUV.



Selettore colore di Adobe

A. Colore selezionato B. Campo del colore C. Cursore del colore D. Colore regolato E. Colore originale F. Valori del colore

**1** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sulla proprietà Campione colore affinché un effetto visualizzi il Selettore colore.

**2** Selezionate il componente da usare per visualizzare lo spettro dei colori:

**H** Visualizza tutte le tonalità nel cursore del colore. La selezione di una tonalità nel cursore del colore determina la visualizzazione della gamma di saturazione e luminosità della tonalità selezionata nello spettro dei colori, con la saturazione che aumenta da sinistra a destra e la luminosità che aumenta dal basso all'alto.

**S** Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore che diminuisce fino alla luminosità minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore del cursore e la saturazione minima nella parte inferiore.

**B (nella sezione HSB)** Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore che diminuisce fino alla saturazione minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore.

**R** Visualizza il componente di colore rosso nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del rosso consente di miscelare una quantità maggiore di rosso nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

**G** Visualizza il componente di colore verde nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore rosso e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del verde consente di miscelare una quantità maggiore di verde nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

**B (nella sezione RGB)** Visualizza il componente di colore blu nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e rosso. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del blu consente di miscelare una quantità maggiore di blu nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

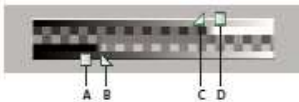
- Trascinate i triangolini lungo il cursore del colore o fate clic all'interno del cursore del colore per regolare i colori visualizzati nello spettro dei colori.
- Fate clic o trascinate all'interno dello spettro dei colori quadrato grande per selezionare un colore. Un marcatore circolare indica la posizione del colore nello spettro dei colori.
- Per HSB, specificate la tonalità (H) come angolo con un valore compreso tra 0° e 360°, corrispondente alla posizione della ruota dei colori. Specificate la saturazione (S) e la luminosità (B) come percentuali (da 0 a 100).
- Per RGB, specificate i valori dei componenti.
- Per # immettete un valore di colore in formato esadecimale.

### Definire le gamme tonali di una clip

Gli effetti Correttore luma, Correttore colore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di definire le gamme tonali per ombre, mezzitoni e luci, così da poter applicare la correzione colore a una gamma tonale specifica dell'immagine. Se utilizzata in concomitanza con i controlli Correzione colore secondari, la definizione di una gamma tonale permette di semplificare l'applicazione delle regolazioni a elementi specifici di un'immagine.



- 1 Selezionate la clip da correggere in un pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luma, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.
- 2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luma, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.
- 3 (Facoltativo) Scegliete Gamma tonale dal menu Output per visualizzare una presentazione a tre toni delle aree di ombre, mezzitoni e luci dell'immagine. L'anteprima Gamma tonale viene aggiornata man mano che si apportano le modifiche con i controlli Definizione gamma tonale.
- 4 Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Definizione gamma tonale.



Controllo Definizione gamma tonale  
A. Soglia ombra B. Morbidezza ombra C. Morbidezza luce D. Soglia luce

- 5 Trascinate i cursori Soglia ombra e Soglia luce per definire le gamme tonali relative alle ombre e alle luci. È consigliabile eseguire le regolazioni mentre è visualizzata la presentazione Gamma tonale a tre toni dell'immagine.
- 6 Trascinate i cursori Morbidezza ombra e Morbidezza luce per sfumare i bordi tra le gamme tonali. L'entità dell'attenuazione dipende dall'immagine e dalla modalità di applicazione della correzione colore ad essa applicata. Dopo aver definito la gamma tonale nella clip, potete utilizzare il menu Gamma tonale per scegliere se applicare la correzione colore alle ombre, ai mezzitoni e alle luci oppure all'intera gamma tonale (master).



Scegliendo Gamma tonale dal menu Output, vengono visualizzate le regioni di ombra, mezzitoni e luce di un'immagine.

### Specificare un colore o una gamma di colori da correggere

La proprietà Correzione colore secondaria specifica la gamma di colori da sottoporre a correzione mediante un effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. La proprietà Correzione colore secondaria è disponibile per i seguenti effetti: Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie. La scelta di un colore o una gamma di colori mediante la Correzione colore secondaria consente di limitare l'applicazione di un effetto di correzione colore ad aree specifiche di un'immagine. Si tratta di un'operazione simile alla selezione o mascheratura di un'immagine in Photoshop. Ad esempio, definite una gamma di colori che seleziona solo una camicia blu all'interno di un'immagine. A questo punto, potete cambiare il colore della camicia senza toccare altre aree dell'immagine.

- 1 Selezionate la clip da correggere in un pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.
- 2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.
- 3 Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria.
- 4 Selezionate il contagocce e fate clic sul colore da selezionare nel monitor Programma. Per selezionare un colore potete anche fare clic su un punto qualsiasi dello spazio di lavoro oppure sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe.
- 5 Eseguite una delle operazioni seguenti per ampliare o restringere la gamma di colori da correggere:
  - Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla.
  - Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Tonalità, quindi trascinate i cursori Soglia iniziale e Soglia finale per definire la gamma di colori nella quale applicare la correzione al 100%. Trascinate i cursori Morbidezza iniziale e Morbidezza finale per controllare la sfumatura, la quale stabilisce il grado di nitidezza dei bordi della gamma di colore.

Potete inoltre immettere le proprietà numeriche dei valori iniziali e finali utilizzando i controlli posti sotto il controllo Tonalità.

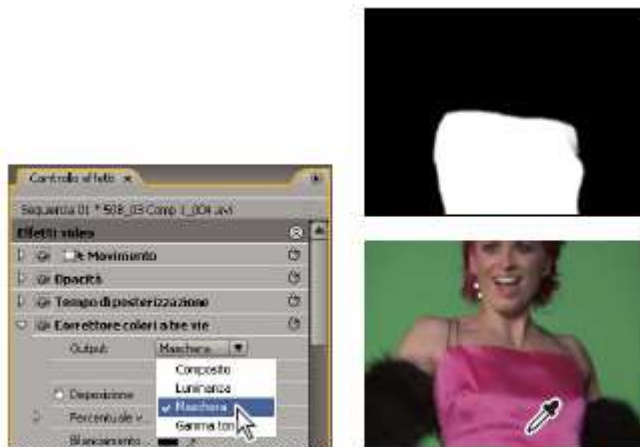


*Controllo Tonalità*

*A. Morbidezza iniziale B. Soglia iniziale C. Soglia finale D. Morbidezza finale*

- Utilizzate i controlli Saturazione e Luma per specificare le proprietà di saturazione e luminanza della gamma di colori da sottoporre a correzione. Questi controlli permettono regolazioni di precisione della gamma di colori.

**6 (Facoltativo)** Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree selezionate da correggere. Il bianco rappresenta aree che consentono una correzione al 100%, mentre il nero rappresenta aree protette (mascherate) che non subiranno la correzione. Le aree grigie consentono un'applicazione parziale della correzione colore. La visualizzazione della maschera viene aggiornata man mano che si eseguono le regolazioni utilizzando i controlli Correzione colore secondaria.



*Scegliendo Maschera dal menu Output, vengono visualizzate le aree selezionate (bianche) e quelle protette (nere).*

**7** Utilizzate i seguenti controlli per specificare la modalità di applicazione della correzione a un colore o una gamma di colori:

**Più morbido** Applica una sfocatura gaussiana all'area selezionata che è stata generata dai controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da 0 a 100; è predefinito il valore 50. Questo controllo è utile per ammorbidire l'applicazione della correzione colore alle aree selezionate, affinché possano fondersi con il resto dell'immagine.

**Assottigliamento bordo** Assottiglia o diffonde il bordo dell'area selezionata generata mediante i controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da -100 (sottile, bordi nettamente definiti) a +100 (distribuito, bordi diffusi). Il valore predefinito è 0.

**8** Selezionate l'opzione Inverti colore limite per regolare tutti i colori a eccezione della gamma specificata mediante i controlli Correzione colore secondaria.

## **Regolazioni speciali di colore e luminanza**

### **Combinare i colori di due scene**

L'effetto Corrispondenza colori (solo per Windows) consente di trasferire le informazioni sui colori da un'immagine o una clip all'altra. Ad esempio, con l'effetto Corrispondenza colori potete usare le informazioni sul colore corretto in una clip come base per correggere il colore di un'altra clip. Oppure, se avete un'immagine contenente un'area che considerate ideale, potete trasferire le relative informazioni sul colore in un'altra immagine. Questo effetto funziona in modo ottimale quando lavorate su due immagini con piccole differenze di esposizione, ad esempio immagini riprese nello stesso luogo, ma in giorni diversi o in condizioni di luce leggermente dissimili.

**1** In un pannello Timeline, selezionate la clip da regolare in modo che appaia nel Monitor programma.

**2** Se volete fare corrispondere le informazioni nella clip visualizzata con quelle in un'altra clip dello stesso progetto, aprite la seconda clip nel monitor Sorgente.

**3** Applicate l'effetto Corrispondenza colori alla clip da correggere.

**4** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Corrispondenza colore.

**5** Nel menu Metodo scegliete un modalità di corrispondenza tra le clip:

**HSL** Esegue la corrispondenza utilizzando i valori di tonalità, saturazione e luminanza delle clip. Potete scegliere se applicare l'effetto a un solo componente o a una qualsiasi combinazione dei componenti tonalità, saturazione e luminanza.

**RGB** Esegue la corrispondenza utilizzando i valori dei canali rosso, verde e blu delle clip. Potete scegliere se far corrispondere un solo canale o una combinazione dei vari canali.

**Curve** Esegue la corrispondenza utilizzando i valori delle curve (luminosità e contrasto) delle clip. Potete inoltre scegliere se far corrispondere un solo canale o una combinazione dei vari canali.

**6** Selezionate il contagocce campione e fate clic su un'area del monitor Sorgente o del monitor Programma che rappresenta la proprietà che desiderate combinare. I contagocce possono essere utilizzati per ombre, mezzitoni, luci o tutte le gamme tonali (master).

**7** Selezionate il contagocce di destinazione con la stessa proprietà del contagocce campione. Fate clic su un'area del monitor Programma che presenta la proprietà che desiderate correggere. Ad esempio, se selezionate l'area campione di un mezzotono, fate clic con il contagocce Destinazione mezzitoni sull'area della clip di destinazione da modificare.

**8** Espandete la categoria Corrispondenza dell'effetto Corrispondenza colori e fate clic sul pulsante Corrispondenza. Nel monitor Programma, l'area di destinazione cambia uniformandosi all'area sorgente.


**9** Per effettuare altre regolazioni, ripetete i passaggi da 6 a 8.

### **Sostituire un colore**

**1** In un pannello Timeline, selezionate la clip da regolare in modo che appaia nel Monitor programma.

**2** Se desiderate sostituire un colore della clip visualizzata con quello in un'altra clip dello stesso progetto, aprite la seconda clip nel monitor Sorgente.

**3** Applicate l'effetto Sostituisci colore alla clip da correggere.

**4** Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta  relativa all'effetto Sostituisci colore.

**5** Nella finestra di dialogo Impostazioni sostituzione colore spostate il puntatore sull'immagine Campione clip perché assuma la forma di un contagocce, quindi fate clic sul colore da sostituire. Potete anche fare clic sul campione del colore di destinazione e selezionate un colore dal Selettore colore di Adobe.

**6** Scegliete il colore sostitutivo facendo clic sul campione del colore sostitutivo e selezionando il colore dal Selettore colore di Adobe.

**7** Per estendere o ridurre la gamma del colore da sostituire, trascinate il cursore Somiglianza.

**8** Selezionate l'opzione Tinte unite per sostituire il colore specificato senza preservare i livelli di grigio.

### **Rimuovere il colore in una clip**

**1** Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore.

**2** Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate il Correttore colori rapido o il Correttore colori a tre vie.

**3** Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

**4** (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

**5** (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare le regolazioni a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, le regolazioni vengono applicate all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.

- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce o i cursori, oppure immettete i valori numerici.

**6** Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o immettete un valore inferiore a 100 per il controllo Saturazione. In alternativa, potete fare clic sul triangolino per espandere il controllo e trascinare il cursore.




**Miscelare i canali di colore in una clip**

- 1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.
- 2 Trascinate l'effetto Mixer canali sulla clip in un pannello Timeline.
- 3 Aumentate o riducete il contributo di un canale al canale di output eseguendo una delle operazioni seguenti al canale del colore sorgente:
  - Passare con il puntatore del mouse su un valore sottolineato da sinistra o destra.
  - Fate clic su un valore sottolineato, digitate un valore compreso tra -200% e +200% nella casella del valore, quindi premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).
  - Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Mixer canali e trascinate il cursore verso sinistra o destra.
- 4 (Facoltativo) Trascinate il cursore, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato oppure digitate un valore per il valore costante del canale (Rosso-Costante, Verde-Costante o Blu-Costante). Questo valore aggiunge al canale di output una quantità di base di un canale.
- 5 (Facoltativo) Selezionate l'opzione Monocromatico per creare un'immagine contenente solo valori dei grigi. Questa opzione consente di ottenere tale risultato applicando le stesse impostazioni a tutti i canali di output.

**Isolare un colore mediante Passata colore**

L'effetto Passata colore consente di isolare un colore o una gamma di colori. Le regolazioni vengono effettuate in una finestra di dialogo contenente il Campione clip e il Campione output. Le proprietà dell'effetto Passata colore possono essere regolate anche nel pannello Controllo effetti.

- 1 Trascinate l'effetto Passata colore su una clip.
- 2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta  relativa all'effetto Passata colore.
- 3 Nella finestra di dialogo Impostazioni di conversione monocolori, effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare il colore da conservare:
  - Spostate il puntatore sul Campione clip (il puntatore assume la forma di un contagocce) e fate clic per selezionare un colore.
  - Fate clic sul campione colore, scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe, quindi fate clic su OK per chiudere il selettore. Il colore selezionato viene mostrato nel campione finale.
- 4 Trascinate il cursore dell'opzione Somiglianza o immettete un valore per ampliare o restringere la gamma dei colori da conservare.
- 5 Per invertire l'effetto, in modo da preservare tutti i colori a eccezione di quello specificato, selezionate l'opzione Inverti.

**Regolare i bordi, le sfumature e la luminosità mediante i predefiniti di convoluzione**

Potete controllare i piccoli dettagli di sfumatura, rilievo, nitidezza e altri effetti applicando l'effetto Convoluzione o uno dei predefiniti di convoluzione basati sull'effetto. L'effetto Convoluzione e i predefiniti basati su di esso sovrappongono una matrice di numeri a una matrice di pixel. Potete impostare i valori per ogni cella della matrice mediante i cursori nel pannello Controllo effetti e potete utilizzare i fotogrammi per cambiare i valori nel tempo. Per ottenere l'effetto desiderato, spesso è più semplice applicare uno dei predefiniti di convoluzione e modificarlo, piuttosto che applicare e modificare l'effetto Convoluzione stesso.

- 1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.
  - 2 Trascinate l'effetto Convoluzione sulla clip in un pannello Timeline.
  - 3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetto Convoluzione per espanderlo. Ciascuna delle impostazioni che iniziano con la lettera "M" rappresenta una cella in una matrice 3X3. Ad esempio "M11" rappresenta la cella nella riga 1, colonna 1. "M22" rappresenta la cella al centro della matrice.
  - 4 Fate clic su un numero di fianco a una delle impostazioni di cella.
  - 5 Digitate un valore (tra -999 e +999) per il quale volete moltiplicare il valore di luminosità del pixel.
  - 6 Ripetete il punto precedente per tutti i pixel da includere nell'operazione. Non occorre specificare i valori per tutte le impostazioni della cella.
  - 7 Fate clic sul numero di fianco a Scala e digitate il valore per cui volete dividere la somma dei valori di luminosità dei pixel inclusi nel calcolo.
  - 8 Fate clic sul numero di fianco a Scostamento e digitate il valore da aggiungere al risultato del calcolo della scala.
  - 9 Fate clic su OK.
- L'effetto viene di volta in volta applicato a ogni pixel della clip.

**Aggiungere effetti di luce**

Potete utilizzare fino a cinque luci per introdurre effetti creativi. Potete gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti speciali, come una superficie con effetto 3D. Potete manipolare direttamente gli effetti di luce nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione accanto agli Effetti di luce nel pannello Controllo effetti per visualizzare le maniglie di regolazione e il mirino.



Effetti di luce: Immagine originale (a sinistra), con faretto (al centro) e luce Omni (a destra) applicati all'immagine)

**1** Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Effetti video, quindi il raccoglitore Regolazioni, infine trascinate gli Effetti di luce sulla clip in un pannello Timeline.

**2** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.

**3** Fate clic sul triangolino per espandere Luce 1.

**4** Scegliete un tipo di luce dal menu a comparsa per specificare la sorgente luminosa:

**Nessuna** Disattiva una luce.


**Sfocatura direzione** La luce splende da lontano, facendo in modo che l'angolo della luce non cambi, come accade per i raggi solari.

**Omni** La luce splende in tutte le direzioni proprio sopra l'immagine, creando effetto simile a quello di una lampadina su un foglio di carta.

**Faretti colorati** Diffonde un raggio di luce ellittico.

**5** Per specificare un colore da assegnare alla luce, eseguite una delle operazioni seguenti:


- Fate clic sul campione colore, selezionate un colore scegliendolo dal Selettore colore di Adobe e fate clic su OK.
- Fate clic sull'icona del contagocce, quindi clic su un punto qualsiasi del desktop del computer per selezionare un colore.

**6** (Facoltativo) Fate clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglia della luce e il mirino nel monitor Programma. Potete manipolare direttamente posizione, scala e rotazione di una luce trascinandone le maniglie e il mirino .


**7** Nel pannello Controllo effetti utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà delle singole sorgenti luminose:

**Centro** Sposta la luce basandosi sui valori delle coordinate X e Y relative al centro della luce. La luce può essere posizionata anche trascinando il mirino all'interno del monitor Programma.

**Raggio principale** Regola la lunghezza di una luce Omni o un Faretto. Potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

**Raggio proiettato** Regola la vicinanza della sorgente della Luce direzionale al mirino . Il valore 0 posiziona la luce nel mirino e inonda l'immagine di luce. Il valore 100 sposta la sorgente luminosa lontano dal mirino, riducendo la luce sull'immagine. Nel monitor Programma potete inoltre trascinare il punto della sorgente luminosa per regolarne la distanza rispetto al mirino.

**Raggio minore** Regola l'ampiezza di un Faretto. Quando la luce assume la forma di un cerchio, l'aumento del Raggio minore fa aumentare anche il Raggio principale. Per regolare questa proprietà potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

**Angolo** Cambia la direzione di una Luce direzionale o un Faretto. Regolate questo controllo specificando un valore in gradi. In alternativa, potete spostare il puntatore fuori da una maniglia nel monitor Programma fino a quando assume la forma di una doppia freccia ricurva , quindi trascinate per ruotare la luce.

**Intensità** Controlla quanto intensa è la luce.

**Punto luce** Regola le dimensioni dell'area più luminosa del Faretto.

**8** Utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà degli Effetti di luce:

**Colore luce ambiente** Specifica il colore della luce ambiente.

**Intensità ambiente** Diffonde la luce come se questa fosse associata a un'altra luce in una stanza, ad esempio i raggi solari o una luce fluorescente. Scegliete il valore 100 per utilizzare solo la sorgente luminosa oppure il valore -100 per eliminare la sorgente luminosa. Per cambiare il colore della luce ambiente, fate clic sulla casella del colore e utilizzate il selettore visualizzato.

**Superficie** Stabilisce l'entità del riflesso della luce sulla superficie, come l'effetto prodotto su un foglio di carta fotografica, da -100 (bassa riflettanza) a 100 (alta riflettanza).

**Materiale superficie** Stabilisce quale elemento è più riflettente: la luce o l'oggetto sulla quale essa si diffonde. Il valore di - 100 riflette il colore della luce, il valore di 100 riflette il colore dell'oggetto.

**Esposizione** Aumenta (valori positivi) o riduce (valori negativi) la luminosità della luce. Il valore 0 rappresenta la luminosità predefinita della luce.

**9** (Facoltativo) Ripetete i punti 3 - 7 per aggiungere altre luci (Luce 2 - Luce 5).

**10** (Facoltativo) Se avete aggiunto una clip in cui utilizzare un livello di rilievo (texture Effetti di luce), scegliete la traccia che contiene la clip con il livello di rilievo dal menu a comparsa Livello rilievo. Utilizzate i controlli per regolare le proprietà del livello di rilievo.

### **Applicare texture Effetti di luce**

I livelli di rilievo degli Effetti di luce consentono di utilizzare il pattern o la texture di una clip per controllare il modo in cui la luce si riflette su un'immagine. L'uso di una clip con texture come carta o acqua consente di creare un effetto di luce 3D.

**1** Aggiungete la clip da utilizzare come livello di rilievo (texture) a una traccia separata della sequenza.

**2** Fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output  per nascondere la traccia contenente la clip con il livello di rilievo.

**3** Aggiungete gli Effetti di luce a una clip nella stessa sequenza.

**4** Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.

**5** (Facoltativo) Fate clic sul triangolino della Luce 1 per regolare le proprietà della luce.

**6** Scegliete la traccia video contenente il livello di rilievo dal menu Livello rilievo.

**7** Dal menu Canale rilievo, specificate se utilizzare il canale rosso, verde, blu o alfa della clip per creare la texture degli effetti di luce.

**8** Selezionate l'opzione Bianco in alto per far risaltare le parti bianche del canale sulla superficie. Deselezionate questa opzione per far risaltare le parti scure.

**9** Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato per specificare il valore per Altezza rilievo da piatto (0) a montagnoso (100).


# Panoramica sulle transizioni

## Le transizioni

Una transizione sposta una scena da una ripresa alla successiva. Per passare da una ripresa a un'altra si usa in genere il taglio semplice, ma in alcuni casi può essere necessario passare gradualmente da una ripresa all'altra. Adobe Premiere Pro fornisce vari tipi di transizioni da applicare alla sequenza. Una transizione può essere una tenue dissolvenza incrociata oppure un effetto stilizzato, ad esempio una pagina che viene sfogliata o un girandola in rotazione. Anche se di solito la transizione viene inserita su una linea di taglio tra riprese, potete anche applicarla solo all'inizio o alla fine di una clip.

Per impostazione predefinita, quando si posizionano due clip una accanto all'altra in un pannello Timeline si effettua un *taglio* in cui l'ultimo fotogramma di una clip è seguito dal primo fotogramma della clip successiva. Per dare risalto o aggiungere un effetto speciale a un cambio di scena, potete aggiungere diverse *transizioni*, quali comparse, zoom e dissolvenze. Le transizioni vengono aggiunte alla timeline tramite il pannello Effetti e modificate tramite il pannello Timeline e Controllo effetti.

In genere, si deve evitare di inserire transizioni durante l'azione vera e propria di una scena. Per questo motivo, conviene applicare le transizioni sfruttando le maniglie, cioè alcuni fotogrammi aggiuntivi che si trovano oltre l'attacco e lo stacco della clip.

Le transizioni sono disponibili nei raccoglitori Transizioni video e Transizioni audio nel pannello Effetti. Adobe Premiere Pro fornisce numerose transizioni, tra cui dissolvenze, comparse, slittamenti e zoomate. Le transizioni sono organizzate in raccoglitori per tipo .

## Flusso di lavoro delle transizioni

Un tipico flusso di lavoro delle transizioni comprende i punti seguenti:

### 1. Aggiungere la transizione

Potete aggiungere la transizione trascinandone l'icona dal pannello Effetti a un pannello Timeline oppure applicando la transizione predefinita con un comando di menu o una scelta rapida.

### 2. Cambiare le opzioni di transizione

Fate clic sulla transizione in un pannello Timeline per visualizzarne le proprietà nel pannello Controllo effetti. Potete modificarne la durata, l'allineamento e altre proprietà.

### 3. Anteprima della transizione

Riprodurre la sequenza o trascinare l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione per vederne l'effetto. Se la riproduzione non è regolare, premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS) per eseguire il rendering della sequenza.

## Maniglie delle clip e transizioni

È di norma preferibile evitare di inserire una transizione in una scena durante l'azione principale. Ecco perché conviene applicare le transizioni sfruttando le *maniglie*, cioè i fotogrammi aggiuntivi collocati oltre i punti di attacco e stacco della clip.

La maniglia tra il tempo di Inizio oggetto multimediale e l'attacco di una clip viene detta anche *materiale di testa* mentre la maniglia tra lo stacco di una clip e il tempo di Fine oggetto multimediale è detta anche *materiale di coda*.



Una clip con le maniglie  
A. Inizio oggetto multimediale B. Maniglia C. Attacco D. Stacco E. Maniglia F. Fine oggetto multimediale

In alcuni casi l'oggetto multimediale sorgente non contiene fotogrammi sufficienti per le maniglie della clip. Se applicate una transizione e la durata della maniglia è troppo breve rispetto a quella della transizione, viene visualizzato un messaggio per segnalare che i fotogrammi verranno ripetuti a copertura della durata. Se decidete di proseguire, la transizione compare in un pannello Timeline con barre diagonali di avvertenza.



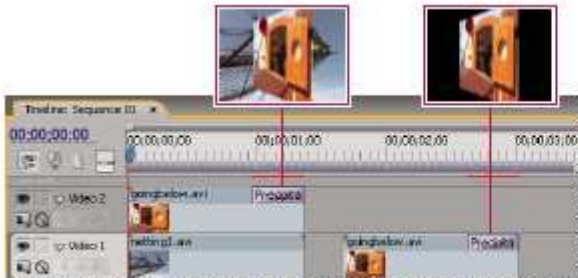
*Transizione con fotogrammi duplicati*

### Transizioni in una singola clip e tra due clip

Le transizioni sono in genere *tra due clip* e combinano il materiale audio o video della clip che precede il taglio con il primo materiale della clip che lo segue. Potete tuttavia applicare una transizione a una singola clip in modo che interessi solo l'inizio o la fine della clip. Una transizione che riguarda una sola clip viene definita *transizione in una singola clip*. La clip può essere immediatamente adiacente a un'altra clip oppure a sé stante in una traccia. È possibile applicare transizioni a due lati solo quando la clip prima del taglio ha una maniglia di chiusura e la clip dopo il taglio ha una maniglia di apertura.

Le transizioni in una singola clip assicurano un miglior controllo. Potete, ad esempio, creare un effetto con una clip che parte con la transizione Rotazione cubo per applicare poi una dissolvenza con dithering alla clip successiva.

Le transizioni in una singola clip eseguono le dissolvenze in apertura e in chiusura da o per la trasparenza, non il nero. Tutto ciò che sta sotto la transizione in un pannello Timeline viene visualizzato nella parte trasparente della transizione (la parte dell'effetto che in una transizione tra due clip visualizzerebbe i fotogrammi dalla clip adiacente). Se la clip è nella traccia Video 1 e non ci sono clip sottostanti, le parti trasparenti mostrano il nero. Se la clip è in una traccia sopra un'altra clip, la transizione mostra la clip inferiore, con un risultato analogo a quello di una transizione tra due clip.



*Confronto tra transizione in una singola clip con clip sottostante (a sinistra) e transizione in una singola clip senza alcuna clip sottostante (a destra)*

In un pannello Timeline o Controllo effetti, una transizione tra due clip è attraversata da una linea diagonale scura mentre una transizione in una singola clip è suddivisa in diagonale in una metà scura e l'altra chiara.



*Tipi di transizioni*

*A. Transizione tra due clip che utilizzano fotogrammi ripetuti B. Transizione tra due clip C. Transizione per singola clip*

## Applicazione delle transizioni

### L'applicazione delle transizioni

Per inserire una transizione tra due clip centrata sulla linea di taglio, è necessario che le clip si trovino nella stessa traccia e tra di esse non ci siano spazi. Mentre trascinate la transizione in un pannello Timeline, potete regolare in

modo interattivo l'allineamento. La presenza di fotogrammi tagliati o meno nelle clip determina la modalità di allineamento della transizione mentre la inserite tra le clip. Il puntatore assume un aspetto diverso per indicare le opzioni di allineamento man mano che lo spostate sul taglio:


- Se entrambe le clip contengono fotogrammi tagliati in corrispondenza del taglio, potete centrare la transizione sul taglio o allinearla su uno dei due lati del taglio, in modo che inizi o termini con il taglio.
- Se nessuna delle clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione viene automaticamente centrata sul taglio e vengono ripetuti alcuni fotogrammi dalla prima, dalla seconda o da entrambe le clip in base alle esigenze per colmare la durata della transizione. Le transizioni che usano fotogrammi ripetuti sono identificate da barre diagonali.
- Se solo la prima clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea automaticamente all'attacco della clip successiva. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della prima clip senza ripetere i fotogrammi della seconda.
- Se solo la seconda clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea allo stacco della prima clip. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della seconda clip senza ripetere i fotogrammi della prima. La durata predefinita di una transizione audio o video è impostata a 1 secondo. Se una transizione contiene fotogrammi tagliati in numero insufficiente a riempirne la durata, Adobe Premiere Pro regola la durata in corrispondenza con i fotogrammi. Potete regolare la durata e l'allineamento di una transizione dopo averla posizionata.


### **Applicare una transizione tra due clip**

- 1 Cercare la transizione da applicare nel pannello Effetti. È necessario espandere prima il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore che contiene la transizione da usare.
- 2 Per posizionare una transizione tra due clip, trascinatela sulla linea di taglio tra le clip e rilasciate il mouse quando compare l'icona Centra sul taglio .
- 3 Se compare una finestra di dialogo per le impostazioni della transizione, specificate le opzioni richieste e fate clic su OK.

Per visualizza in anteprima la transizione, riproducete la sequenza o trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione.

### **Applicare una transizione per singola clip**

- 1 Cercare la transizione da applicare nel pannello Effetti. È necessario espandere prima il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore che contiene la transizione da usare.
- 2 Per inserire una transizione su un singolo taglio, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e trascinate la transizione in un pannello Timeline. Rilasciate il mouse quando compare l'icona Termina al taglio o Inizia dal taglio .

**Icona Termina al taglio**  Allinea la fine della transizione alla fine della prima clip.

**Icona Inizia dal taglio**  Allinea l'inizio della transizione all'inizio della seconda clip.

Per visualizza in anteprima la transizione, riproducete la sequenza o trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione.

### **Specificare e applicare le transizioni predefinite**

Potete specificare una transizione video e una audio come transizioni predefinite e applicarle velocemente tra le clip in una sequenza. Le icone di transizioni predefinite sono identificate nel pannello Effetti da un contorno rosso. I valori predefiniti per le transizioni audio e video sono Dissolvenza incrociata e Potenza costante.

Se usate più frequentemente un'altra transizione, potete impostarla come predefinita. La nuova transizione predefinita diventa l'impostazione predefinita per tutti i progetti. ma non influenza le transizioni già applicate alle sequenze.

### **Specificare una transizione predefinita**

- 1 Scegliete Finestra > Effetti ed espandete il raccoglitore Transizioni audio o Transizioni video.
- 2 Selezionate la transizione da utilizzare come predefinita.
- 3 Fate clic sul pulsante Menu per il pannello Effetti.
- 4 Dal menu del pannello Effetti scegliete Imposta transizione selezionata come predefinita.

### **Impostare la durata della transizione predefinita**

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
- Fate clic sul pulsante del menu del pannello Effetti. Scegliete Durata della transizione predefinita.

**2** Modificate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

#### **Aggiungere la transizione predefinita tra due clip**

È possibile applicare la transizione predefinita a coppie adiacenti di clip su una o più tracce.

**1** Fate clic su una o più intestazioni di traccia per impostare come destinazione le tracce a cui aggiungere la transizione.

**2** Posizionate l'indicatore del tempo corrente sul punto di montaggio in cui si incontrano le coppie di clip. Per passare a un punto di montaggio potete fare clic sui pulsanti Vai a punto di montaggio successivo e Vai a punto di montaggio precedente nel monitor Programma.

**3** Scegliete Sequenza > Applica transizione video o Sequenza > Applica transizione audio, a seconda delle tracce di destinazione.

#### **Applicare le transizioni predefinite tra le clip selezionate**

Potete applicare le transizioni video e audio predefinite a qualsiasi selezione di due o più clip. Le transizioni predefinite vengono applicate a ogni punto di montaggio in cui si toccano due delle clip selezionate. Questo non dipende dalla posizione dell'indicatore del tempo corrente né dalla presenza delle clip sulle tracce di destinazione. Le transizioni predefinite non vengono applicate al punto di incontro tra una clip selezionata e una non selezionata, o dove non sia presente alcuna clip.

**1** Selezionate due o più clip nella Timeline. Tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip, oppure disegnate un rettangolo di selezione al di sopra di esse per selezionarle.

**2** Selezionate Sequenza > Applica transizioni predefinite alla selezione.

#### **Copiare e incollare una transizione**

Potete copiare una transizione presente in una sequenza e incollarla in qualsiasi altra linea di taglio in una traccia dello stesso tipo: le transizioni video possono essere incollate su tracce video, le transizioni audio su tracce audio.

**1** Selezionate una transizione in una sequenza.

**2** Selezionate Modifica > Copia.

**3** Spostate l'indicatore del tempo corrente fino alla linea di taglio in cui desiderate incollare la transizione.

**4** Selezionate Modifica > Incolla.

- Quando incollate una transizione tra due clip in una posizione effettivamente tra due clip, la transizione resta tale.
- Quando incollate una transizione tra due clip in una posizione per una singola clip, la transizione diventa per singola clip.
- Quando incollate una transizione per singola clip in una posizione tra due clip, la transizione diventa una transizione tra due clip.

#### **Sostituire una transizione**

❖Trascinate la nuova transizione video o audio dal pannello Effetti sulla transizione esistente nella sequenza.

Quando sostituite una transizione, vengono mantenuti sia l'allineamento che la durata. Tuttavia, le impostazioni della precedente transizione vengono eliminate e sostituite dalle impostazioni predefinite della nuova transizione.

## **Regolazione precisa delle transizioni**

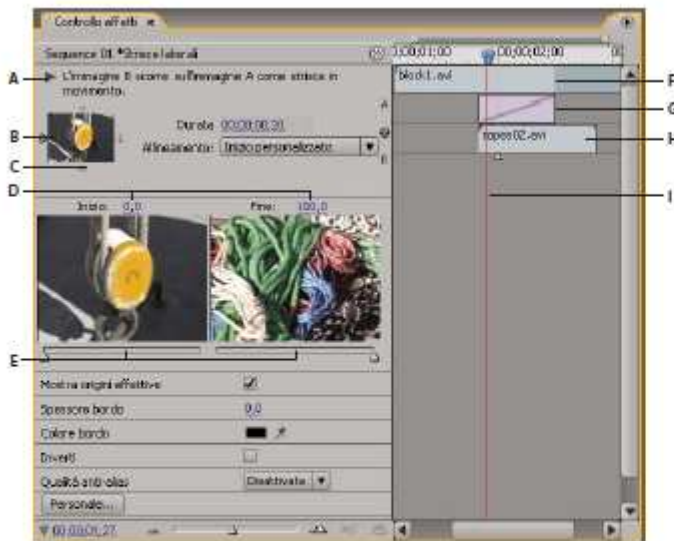
#### **Visualizzare le transizioni nel pannello Controllo effetti**

Il pannello Controllo effetti consente di modificare le impostazioni per una transizione inserita nella sequenza. Le impostazioni variano in base al tipo di transizione. Nel pannello Controllo effetti vengono visualizzate le clip e le transizioni vicine nel formato rotazione A/rotazione B.

- Per aprire la transizione in un pannello Controllo effetti, fate clic sulla transizione nella timeline.
- Per mostrare o nascondere il righello temporale nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.
- Per riprodurre la transizione nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Riproduci la transizione. Questa azione non incide sul monitor Programma.
- Per visualizzare fotogrammi dalla clip o dalle clip effettive nel pannello Controllo effetti, selezionate Mostra origini effettive.



- Per vedere un particolare fotogramma della transizione nella piccola anteprima, fate clic sul pulsante Riproduci la transizione. Quindi, trascinate l'indicatore del tempo corrente nel righello temporale del pannello Controlli effetti fino al fotogramma desiderato.



*Transizioni nel pannello Controllo effetti*

*A. Pulsante Riproduci la transizione B. Anteprima della transizione C. Selettore dei bordi D. Anteprime delle clip E. Cursori di inizio e fine F. Clip A (prima clip) G. Transizione H. Clip B (seconda clip) I. Indicatore del tempo corrente*

**Regolare l'allineamento della transizione**

Potete modificare l'allineamento di una transizione inserita tra due clip nel pannello Timeline o in un pannello Controllo effetti. Non è necessario che una transizione sia centrata o allineata in modo preciso al taglio. Potete trascinare la transizione per riposizionarla sul taglio nel modo desiderato.



**Allineare una transizione in un pannello Timeline**

- 1 In un pannello Timeline, eseguite uno zoom avanti per visualizzare chiaramente la transizione.
- 2 Trascinate la transizione sul taglio per riposizionarla.



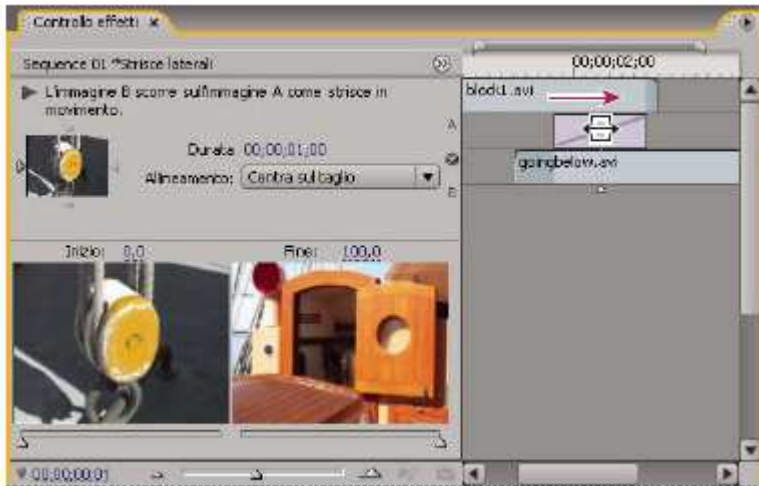
*Trascinamento della transizione in un pannello Timeline per riposizionarla*

**Allineare una transizione usando il pannello Controllo effetti**

- 1 Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
- 2 Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline  nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.
- 3 Nella righello temporale di Controllo effetti, posizionate il puntatore sul centro della transizione finché non compare l'icona Transizione con slittamento , quindi trascinate la transizione nel modo desiderato. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.
  - Per centrare la transizione sulla linea di taglio, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Centra sul taglio.
  - Per posizionare tutta la transizione nella clip che precede il punto di montaggio, trascinate la transizione verso sinistra in modo da allinearne la fine al punto di montaggio. In alternativa, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Termina al taglio.



- Per posizionare tutta la transizione nella clip che segue il punto di montaggio, trascinate la transizione verso destra per allinearne l'inizio al punto di montaggio. In alternativa, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Inizia dal taglio.
- Per posizionare delle porzioni uguali della transizione in ogni clip, trascinate leggermente la transizione verso sinistra o destra. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.






*Trascinare la transizione nel righello temporale Controllo effetti*

### **Spostare contemporaneamente un taglio e una transizione**

Potete regolare la posizione del taglio nel pannello Controllo effetti. Lo spostamento della linea del taglio consente di modificare l'attacco e lo stacco delle clip ma non incide sulla lunghezza del filmato. Spostando il taglio, si sposta contemporaneamente anche la transizione.

1 Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.

2 Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline  nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.



3 Nel righello temporale Controllo effetti, portate il puntatore sulla transizione, posizionandolo sulla sottile linea verticale che indica il taglio. La forma del puntatore passa dall'icona Transizione con slittamento  all'icona Montaggio con scarto .

4 Trascinate il taglio nel modo desiderato. Non potete spostare il taglio oltre un'estremità della clip.

### **Modificare la durata di una transizione**

Potete modificare la durata di una transizione in un pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti. La durata predefinita per le transizioni inizialmente è impostata su 1 secondo.




#### **Modificare la durata della transizione in un pannello Timeline**

❖ Posizionate il puntatore sulla fine della transizione in un pannello Timeline fino a visualizzare l'icona Taglio attacco  o Taglio stacco , quindi trascinate.

#### **Modificare la durata della transizione nel pannello Controllo effetti**

1 Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel righello temporale Controllo effetti, posizionate il puntatore sulla transizione finché non viene visualizzata l'icona Taglio attacco  o Taglio stacco , quindi trascinate. (Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline  nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo).

- Trascinate il valore Durata oppure selezionatelo e digitate un nuovo valore. La modalità di variazione della durata dipende dall'opzione di allineamento correntemente selezionata per la transizione:

**Centra sul taglio o Inizio personalizzato** I punti di inizio e fine della transizione si spostano in modo uniforme in direzioni opposte.

**Inizia dal taglio** Si sposta solo la fine della transizione.

**Termina al taglio** Si sposta solo l'inizio della transizione.

#### **Impostare la durata predefinita delle transizioni**

Se modificate il valore predefinito, le nuove impostazioni non avranno effetto sulle transizioni già posizionate.

**1** Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.

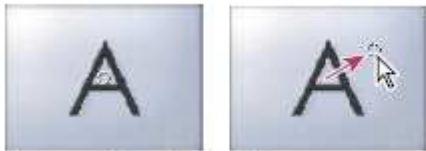
**2** Cambiate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

#### **Riposizionare il centro di una transizione**

Alcune transizioni, come Cerchio, vengono posizionate intorno a un centro. Quando una transizione ha un centro riposizionabile, potete trascinare un cercholino nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti.

**1** Fate clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.

**2** Nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti, trascinate il cercholino per riposizionare il centro della transizione. Non tutte le transizioni dispongono di un punto centrale regolabile.



*Centro predefinito (a sinistra) e centro riposizionato (a destra)*

#### **Modificare le impostazioni della transizione**

**1** Fate clic su una transizione in un pannello Timeline per selezionarla.

**2** Regolate le impostazioni nel pannello Controllo effetti:

**Selettori dei bordi** Modificano l'orientamento o la direzione della transizione. Fate clic su uno dei selettori dei bordi (piccole frecce) nella miniatura della transizione. Ad esempio, la transizione Doppia porta può essere orientata in verticale o in orizzontale. Una transizione è priva di selettori dei bordi se ha un orientamento specifico o se non supporta l'orientamento.

**Cursori di inizio e fine** Impostate la percentuale della transizione completa all'inizio e alla fine della transizione. Tenete premuto il tasto Maiusc per spostare simultaneamente i cursori di inizio e fine.

**Mostra origini effettive** Visualizza i fotogrammi iniziali e finali delle clip.

**Spessore bordo** Regola la larghezza del bordo facoltativo sulla transizione. L'impostazione predefinita è Nessun bordo. Alcune transizioni non hanno bordi.

**Colore bordo** Specifica il colore del bordo della transizione. Per selezionare il colore, fate doppio clic sul campione colori o utilizzate il contagocce.

**Inverti** La transizione viene riprodotta al contrario. La transizione Cronometro, ad esempio, riproduce la clip in senso antiorario.

**Qualità anti-alias** Regola l'arrotondamento dei bordi della transizione.

**Personale** Cambia le impostazioni specifiche della transizione. Le impostazioni personalizzate non sono disponibili per la maggior parte delle transizioni.

## **Personalizzazione delle transizioni**

#### **Personalizzare una transizione Comparsa graduale**

Potete usare un'immagine in scala di grigi come comparsa graduale. In questo tipo di transizione, l'immagine B riempie l'area nera dell'immagine in scala di grigi e viene visualizzata attraverso ogni livello di grigio durante l'avanzamento della transizione, finché l'area bianca non diventa trasparente.



*Immagine sorgente della comparsa graduale (estrema sinistra) e transizione risultante*

- 1 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore Comparsa.
- 2 Trascinate la transizione Comparsa graduale dal raccoglitore Comparsa a un punto di montaggio tra le clip in un pannello Timeline.
- 3 Fate clic su Seleziona immagine, quindi fate doppio clic sul file di immagine da usare come comparsa graduale. L'immagine compare nella finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale.
- 4 Regolate la morbidezza dei bordi della transizione trascinando il cursore Morbidezza. Trascinando verso destra, l'immagine A viene visualizzata gradualmente attraverso l'immagine B. Fate clic su OK.

#### **Personalizzare la transizione di riflessione (solo Windows)**

- 1 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore Transizioni GPU al suo interno.
- 2 Trascinate la transizione Riflessione dal raccoglitore Transizioni GPU a un punto di montaggio tra le clip in un pannello Timeline.
- 3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic su Personale e impostate le opzioni della transizione:
  - Righe e colonne** Specifica il numero di righe e colonne per suddividere lo schermo in rettangoli per la rotazione.
  - Ordine riflessione** Specifica come ruotare i rettangoli, ad esempio in un pattern a scacchiera o a spirale.
  - Assi di rotazione** Specifica se ruotare i rettangoli in senso verticale o orizzontale.

#### **Sezione di riferimento per gli effetti**

Questa sezione di riferimento contiene le descrizioni degli effetti audio e video inclusi in Adobe Premiere Pro. Definisce solo gli strumenti e le proprietà degli effetti che possono non essere autoesplicativi. La sezione di riferimento sugli effetti rispecchia l'organizzazione del pannello Effetti. Ad esempio, l'effetto Riflesso lente si trova nella cartella Genera del pannello Effetti ed è pertanto descritto nella sezione Effetti di generazione nella guida di Adobe Premiere Pro.

La sezione di riferimento sugli effetti non contiene le descrizioni di eventuali effetti installati con schede di acquisizioni o plug-in di terze parti. Per le relative descrizioni, consultate la documentazione della terza parte.

#### **Descrizione degli effetti**

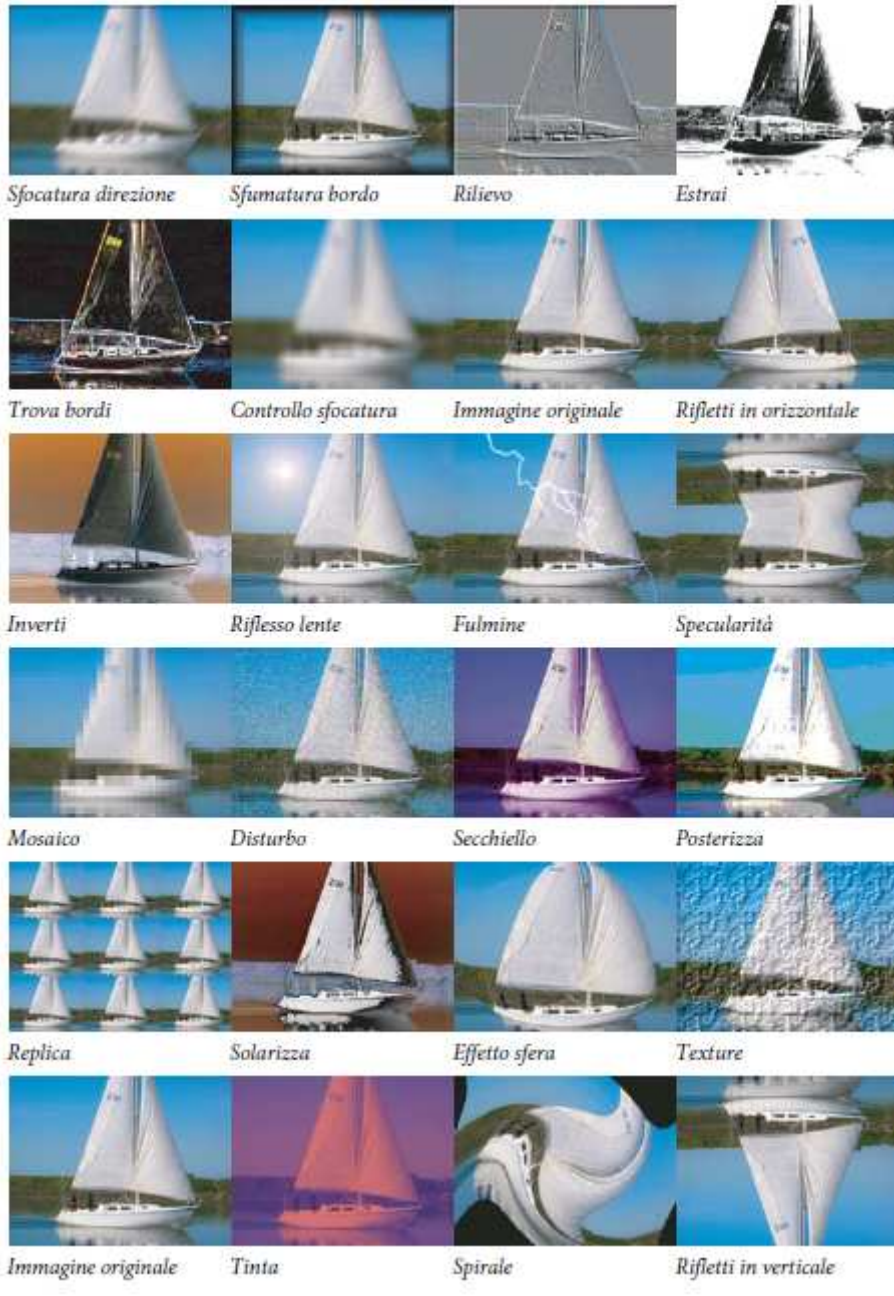
Alcuni degli effetti inclusi supportano l'elaborazione con profondità di bit alta. Questi effetti sono descritti come "32 bit". Gli effetti a 32 bit supportano anche l'elaborazione a 16 e a 8 bit. Tutti gli effetti per i quali non è specificato "32 bit" sono effetti a 8 bit. Alcuni degli effetti inclusi sono supportati solo in Windows. Per designare tali effetti viene utilizzato "solo Windows" nei relativi titoli.

Tutti gli effetti audio inclusi sono basati sulla tecnologia VST (Steinberg Virtual Studio Technology).

#### **Galleria di effetti**

Gli esempi illustrano alcuni degli effetti video inclusi in Adobe Premiere Pro. Per eseguire l'anteprima di un effetto non incluso in questa galleria, applicatelo e visualizzatelo in anteprima nel monitor Programma.





# Effetti audio

## Gli effetti audio di Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro include i plug-in audio VST (Virtual Studio Technology), progettati per alterare e potenziare le proprietà delle clip audio. Quasi tutti gli effetti audio sono disponibili nelle varie versioni per clip mono, stereo e 5.1 e possono essere applicati sia alle clip che alle tracce, se non altrimenti specificato. Se avete installato Adobe Soundbooth,

Adobe Premiere Pro individua, riconosce e usa automaticamente anche gli effetti VST di tale programma.

## Effetto Bilanciamento

L'effetto Bilanciamento consente di controllare il volume relativo dei canali sinistro e destro. I valori positivi aumentano il livello del canale destro, quelli negativi, del canale sinistro. Si applica solo alle clip stereo. Questo effetto è disponibile solo per le clip stereo.

## Effetto Filtro passa-banda

L'effetto Filtro passa-banda rimuove le frequenze esterne all'intervallo specificato, detto anche banda di frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Centro** Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

**Q** Indica l'ampiezza della banda di frequenze da conservare. Le impostazioni basse generano una banda di frequenze ampia mentre le impostazioni elevate generano una banda di frequenze ristretta.

## Effetto Bassi

L'effetto Bassi consente di aumentare o ridurre le frequenze basse (minori o uguali a 200 Hz). Incrementa specifica di quanti decibel occorre incrementare le basse frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

## Effetto Volume canale

L'effetto Volume canale consente di controllare in modo indipendente il volume di ogni canale in una clip o traccia stereo o 5.1. Il livello di ogni canale è misurato in decibel.

## Effetto Coro

L'effetto Coro simula diverse voci sovrapposte o il suono di strumenti suonati contemporaneamente mediante l'aggiunta di più ritardi di breve durata con una piccola quantità di feedback. Ne deriva un suono particolarmente ricco. Potete usare l'effetto Coro per potenziare una traccia vocale o aggiungere spaziosità stereo a un audio mono. Potete usarlo anche per creare effetti speciali particolari.

Adobe Premiere Pro realizza gli effetti coro mediante un metodo di simulazione diretta, in cui ogni voce (o livello) viene resa distinta dall'originale variandone leggermente temporizzazione, intonazione e vibrato. L'impostazione Feedback aggiunge ulteriori dettagli al risultato.

**Bypass** Opzione che specifica se applicare o ignorare l'effetto Coro.

**Configurazione personalizzata** Apre un pannello di controllo stile mixer che controlla le proprietà mediante manopole.

**Singoli parametri** Apre un insieme di controlli di parametri per l'effetto Coro.

- **Tipo LFO** Specifica il tipo di onda dell'oscillatore a bassa frequenza: sinusoidale, rettangolare o triangolare.
- **Frequenza** Determina la frequenza massima alla quale si verificano modifiche nell'ampiezza. Nel caso di valori molto bassi, la voce risultante presenta una sonorità variabile simile a quella di un cantante che non riesca a mantenere costante il flusso di aria emesso. Nel caso di impostazioni molto alte, il risultato può essere tremolante e innaturale.
- **Profondità** Determina la variazione massima dell'ampiezza. Ad esempio, potete modificare l'ampiezza di una voce del coro in modo che sia più forte o più debole di 5 dB rispetto all'originale. Utilizzando impostazioni molto basse (inferiori a 1 dB) la profondità può essere impercettibile, a meno che il parametro Frequenza modulazione sia impostato su valori molto alti. Utilizzando invece impostazioni molto alte il suono può essere riprodotto in modo intermittente, creando una sorta di cinguettio sgradevole. I vibrati naturali si verificano tra 2 e 5 dB circa. Osservate che questa impostazione corrisponde al valore massimo e che il volume del vibrato potrebbe non diminuire come previsto dall'impostazione. Questa imitazione è intenzionale, poiché produce un suono più naturale.
- **Mix** Determina il rapporto del segnale audio non elaborato e degli effetti. Un'impostazione pari al 100% corrisponde a un rapporto di 1/1 mentre l'impostazione 0 prevede che il segnale effetto venga ignorato.

- **Ritorno** Riaggiunge una percentuale di voci elaborata all'input dell'effetto. Feedback può aggiungere alle forme d'onda l'effetto di un'eco aggiuntiva o di un riverbero. Un feedback limitato (inferiore al 10%) può conferire ulteriore ricchezza, a seconda delle impostazioni del ritardo e del vibrato. Le impostazioni più alte generano un feedback più tradizionale, un fischio forte che può raggiungere un volume talmente elevato da tagliare il segnale. Talvolta, il taglio del segnale è un effetto desiderato, come nel predefinito Dischi volanti che genera suoni simili a quelli prodotti da ipotetici UFO che sfrecciano attorno alla testa dell'ascoltatore.
- **Ritardo** Specifica la quantità massima di ritardo consentita. Un aspetto importante dell'uso dell'effetto coro riguarda l'introduzione di brevi ritardi (spesso compresi tra 15 e 35 millisecondi) la cui durata varia nel tempo. Se il valore impostato è molto piccolo, tutte le voci si fondono nell'originale e può verificarsi un effetto di flanging innaturale. Se il valore impostato è troppo alto può prodursi un effetto simile a un cinguettio, come se un lettore di audiocassette "mangiasse" il nastro.

### **Effetto DeClicker**

L'effetto DeClicker serve per rimuovere i clic indesiderati dal segnale audio. Spesso, vengono inseriti clic a causa di giunzioni errate sui montaggi oppure in seguito a montaggi digitali errati dell'audio. Questo effetto è spesso utile per eliminare i leggeri disturbi che si generano quando si colpisce il microfono.

Nel pannello Controllo effetti, la sezione Configurazione personalizzata per questo effetto contiene i monitor Input e Output. Il primo mostra il segnale di input con i clic rilevati, mentre il secondo mostra il segnale di output senza i clic.

**Soglia** Determina la soglia per il rilevamento e, di conseguenza, la quantità di segnale interessata. Questo controllo va da 0 a 100%.

**DePlop** Determina la quantità di riduzione dei clic a bassa frequenza. A volte, questi assomigliano più a pop che a clic. Questo controllo va da 0 a 100%.

### **DeCrackler effetto**

L'effetto DeCrackler rimuove i crackle da varie origini audio, come le colonne sonore di filmati a 16 e 35 mm o le registrazioni su vinile. Questo effetto può, inoltre, ridurre i crackle causati da pioggia battente, cavi audio malfunzionanti, dispositivi elettrici posizionati vicino a cavi del microfono e rumori dei vestiti sui microfoni a clip. Nel pannello Controllo effetti, la sezione Configurazione personalizzata per questo effetto contiene i monitor Crackle rilevati e Output. Il primo mostra il segnale di input con i crackle rilevati, mentre il secondo mostra il segnale di output con i crackle rimossi.

**Soglia** Determina il livello di rilevamento dei crackle. Questo controllo va da 0 a 100%.

**Riduzione** Determina la quantità di riduzione dei crackle. Questo controllo va da 0 a 100%.

**Controllo dell'efficienza** Indica l'efficienza dell'effetto DeCrackler. Ruotate il controllo Soglia per ottenere il valore massimo. Occorre ricordare che il livello massimo si raggiunge anche quando la soglia è molto bassa, al punto che il segnale audio di base potrebbe venire danneggiato.

**Audition** Questo controllo, se selezionato, consente di ascoltare solo i suoni che verranno eliminati. Se si possono ascoltare i contenuti effettivi del segnale, vuol dire che la soglia è impostata su un valore troppo basso. Se non la regolate, il segnale audio potrebbe venire danneggiato.

### **Effetto Riduzione sibilanti**

L'effetto Riduzione sibilanti rimuove i suoni sibilanti ad alta frequenza, i quali spesso vengono creati quando una voce maschile o femminile pronuncia le lettere "s" e "t". Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Guadagno** Specifica l'entità della riduzione da applicare ai suoni sibilanti. Il fattore di riduzione è espresso in decibel.

**Maschile e Femminile** Indica se la voce è maschile o femminile. Questa opzione consente all'effetto di adattarsi alla differenza tonale che distingue i due sessi.

### **Effetto Riduzione ronzii**

L'effetto Riduzione ronzii rimuove dall'audio i ronzii indesiderati con una frequenza di 50/60 Hz. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Riduzione** Indica il fattore di riduzione da applicare al ronzio. I valori elevati potrebbero tagliare anche informazioni audio necessarie alla riproduzione delle tonalità basse.

**Frequenza** Specifica la frequenza centrale del ronzio. In genere, corrisponde a 50 Hz in Europa e in Giappone, a 60 Hz negli USA e in Canada. Spesso la frequenza del ronzio non è un valore costante, ma variabile di +/- 5 Hz. Fate clic su 50 Hz o 60 Hz per impostare la rispettiva frequenza.

**Filtro** Specifica il numero di filtri da usare per rimuovere il ronzio. Oltre alle frequenze fondamentali di 50 e 60 Hz, un ronzio potrebbe anche contenere armoniche con frequenze che sono multipli della frequenza fondamentale (100/110 Hz, 150/160 Hz e così via). A valori più elevati corrisponde un uso più intensivo della CPU. L'impostazione di questo



valore determina il numero di frequenze armoniche da filtrare. Ad esempio, se scegliete 60 Hz come valore della frequenza e 4 come valore del filtro, l'effetto Riduzione ronzii filtra la frequenza di 60 Hz insieme a tre armoniche (120 Hz, 240 Hz e 480 Hz), per un totale di 4 frequenze filtrate. A valori più elevati corrisponde un maggior dispendio di risorse per il processore.

### **Effetto Ritardo**

L'effetto Ritardo aggiunge al sonoro della clip audio un'eco, riprodotta dopo l'intervallo di tempo indicato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Ritardo** Indica l'intervallo di tempo prima dell'inizio dell'eco. Il valore massimo è 2 secondi.

**Ritorno** Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più eco a calare.

**Mix** Controlla la portata dell'eco.

### **Effetto Riduzione disturbo**

L'effetto Riduzione disturbo rileva automaticamente il rumore del nastro e lo rimuove. Usate questo effetto per rimuovere i disturbi dalle registrazioni effettuate con dispositivi analogici, come i registratori magnetici a nastro. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Rumore di fondo** Specifica il livello (in decibel) del rumore di fondo durante la riproduzione della clip.

**Fissa** Blocca la misurazione del rumore di fondo sul valore corrente. Usate questo controllo per definire il rumore di fondo di una clip.

**Riduzione** Specifica il livello di rumore da rimuovere entro l'intervallo compreso tra -20 e 0 dB.

**Scostamento** Imposta un valore di scostamento tra il rumore di fondo rilevato automaticamente e il valore definito dall'utente. Questo valore può variare tra -10 e +10 dB. Lo scostamento consente un ulteriore controllo quando l'impostazione automatica non è sufficiente.

### **Effetto Dinamica**

L'effetto Dinamica fornisce una serie di controlli che possono essere combinati o usati in modo indipendente per regolare l'audio. Potete usare i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Controllo gate automatico** Taglia un segnale quando il livello scende sotto la soglia specificata. Usate questo controllo per rimuovere segnali di fondo indesiderati dalle registrazioni, come i rumori di sottofondo in un doppiaggio.

Impostate il gate in modo da interrompere la registrazione ogni volta che il narratore smette di parlare, rimuovendo in questo modo tutti gli altri suoni. I colori del display LED indicano la modalità del gate: aperto (verde), attacco o rilascio (giallo) e chiuso (rosso). Per il gate sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare perché il gate si apra. Se il livello del segnale scende sotto questo valore, il gate si chiude e il segnale in ingresso diventa muto.

- **Attacco** Specifica il tempo impiegato dal gate per aprirsi quando il livello del segnale supera la soglia.

- **Rilascio** Imposta il tempo (tra 50 e 500 millisecondi) impiegato dal gate per chiudersi dopo che il livello del segnale è sceso sotto la soglia.

- **Blocco** Specifica il tempo (tra 0,1 e 1000 millisecondi) in cui il gate deve rimanere aperto dopo che il livello è sceso sotto la soglia.

**Compressore** Equilibra la gamma dinamica e crea un livello uniforme per tutta la durata della clip, aumentando il livello dei suoni lievi e riducendo quello dei suoni forti. Per il compressore sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Imposta il livello (tra -60 e 0 dB) che il segnale deve superare perché sia attivata la compressione. I livelli che sono sotto la soglia restano inalterati.

- **Rapporto** Imposta il rapporto in base al quale viene applicata la compressione. Il valore massimo è 8:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1 e il livello in ingresso cresce di 5 dB, l'output cresce solo di 1 dB.

- **Attacco** Imposta il tempo (tra 0,1 e 100 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.

- **Rilascio** Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) impiegato dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.

- **Automatica** Calcola il tempo di rilascio in base al segnale in ingresso.

- **MakeUp** Regola il livello in output del compressore (tra -6 e 0 dB) allo scopo di compensare le perdite di guadagno dovute alla compressione.

**Expander** Riduce tutti i segnali sotto la soglia specificata sulla base del rapporto impostato. L'effetto è simile a quello del controllo gate, anche se consente regolazioni più accurate. Per Expander sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Specifica il livello in cui il segnale deve rientrare perché l'expander venga attivato. I livelli che sono oltre la soglia restano inalterati.



• **Rapporto** Imposta la frequenza a cui i segnali vengono espansi. Il valore massimo è 5:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1, una crescita del livello di 1 dB viene espansa di 5 dB. Ne risulta una riduzione molto più rapida del segnale.

**Limiter** Riduce la necessità di tagli nelle clip audio contenenti picchi nei segnali. Ad esempio, escludendo i picchi che superano 0 dB in un file audio, il livello sonoro globale non deve essere ridotto sotto 0 dB per evitare i tagli. Per il limiter sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Specifica il livello massimo del segnale, tra -12 e 0 dB. Tutti i segnali che superano la soglia sono ridotti allo stesso livello della soglia.
- **Rilascio** Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) richiesto dal guadagno per tornare al livello normale dopo un taglio.

**SoftClip** Riduce i tagli in modo simile al limiter ma senza usare limiti forzati. Questo controllo aggiunge un margine ad alcuni segnali in modo che possono così essere meglio definiti durante un mixaggio globale.

### **Effetto EQ**

L'effetto EQ agisce come un equalizzatore parametrico, controlla frequenza, larghezza di banda e livello tramite bande multiple. Questo effetto include tre bande medie completamente parametriche, una banda per gli alti e una banda per i bassi. Per impostazione predefinita le bande per alti e bassi sono filtri di tipo shelving. Il guadagno è invece costante per tutte le frequenze. Il controllo Taglia alterna le bande di alti e bassi tra le modalità shelving e cutoff. Il guadagno è fisso a -12 dB per ottava ed è disattivato nella modalità cutoff.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. In Configurazione personalizzata potete controllare le proprietà delle bande filtro nella finestra Frequenza trascinandone le maniglie. Ogni banda ha un controllo per la frequenza e uno per il guadagno. Le bande medie hanno due controlli aggiuntivi per regolare il fattore Q. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Frequenza** Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda (compreso tra 20 e 20.000 Hz).

**Guadagno** Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda (compreso tra -20 e 20 dB).

**Taglia** Alterna la funzione del filtro tra shelving e cutoff.

**Q** Specifica l'ampiezza di banda di ogni filtro (tra 0,05 e 5,0 ottave).

**Output** Specifica il valore di guadagno che deve compensare gli aumenti o le riduzioni delle bande di frequenza nel guadagno di output dell'equalizzatore.

### **Riempi a sinistra e Riempi a destra, effetti**

L'effetto Riempi a sinistra duplica le informazioni del canale sinistro della clip audio e le sposta nel canale destro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale destro della clip. L'effetto Riempi a destra duplica le informazioni del canale destro e le sposta nel canale sinistro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale sinistro della clip. Si applica solo alle clip stereo.

### **Effetto Flanger**

Il *flanging* è un effetto audio derivante dall'applicazione al segnale originale di un breve ritardo variabile in proporzioni pressappoco uguali. Veniva ottenuto in origine attraverso l'invio di un segnale audio identico a due registratori su nastro a bobine e l'uso della funzione di flanging su una bobina in modo da rallentarla. Unendo le due registrazioni risultanti si otteneva un effetto sfasato di ritardo tipico della musica psichedelica degli anni '60 e '70. L'effetto Flanger consente di ottenere un risultato simile ritardando e sfasando leggermente un segnale a intervalli specifici o casuali.

**Tipo OBF** Specifica il tipo di onda dell'oscillatore a bassa frequenza: Sinusoidale, rettangolare o triangolare).

**Frequenza** Specifica la velocità dell'oscillatore a bassa frequenza.

**Profondità** Determina il livello di guadagno della forma d'onda di modulazione, controllando in tal modo la profondità dell'effetto.

**Mix** Regola il mix del segnale originale (Sorgente) e del segnale a cui è stato applicato il flanging (Elaborato). Per ottenere la cancellazione e il rinforzo tipici dell'effetto flanging dovete utilizzare una parte di entrambi i segnali. Se il parametro Originale è impostato su 100% non avviene alcun flanging. Se il parametro Ritardato è impostato su 100% il risultato è un suono tremolante, simile a quello prodotto da un lettore di cassette guasto.

**Ritorno** Determina la percentuale del segnale a cui è stato applicato il flanging che viene immessa nuovamente nel flanger. In assenza di feedback, l'effetto utilizza solo il segnale originale. Aggiungendo il feedback, l'effetto usa una percentuale del segnale modificato proveniente da un punto precedente al punto di riproduzione corrente.

**Ritardo** Imposta il punto in millisecondi, dopo il segnale originale, dove inizia il flanging. L'effetto flanging viene ottenuto passando ciclicamente nel tempo dall'impostazione iniziale del ritardo a quella finale.

**Effetti Filtro passa-alto e Filtro passa-basso**

Il filtro passa-alto rimuove le frequenze sotto la frequenza limite specificata. Il filtro passa-basso elimina le frequenze sopra la frequenza limite specificata. Gli effetti Filtro passa-alto e Filtro passa-basso sono disponibili per le clip 5.1, stereo o mono.

**Effetto audio Inverti**

L'effetto audio Inverti inverte la fase di tutti i canali. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Effetto Compressore multibanda**

Questo effetto è un compressore a tre bande dotato di controlli per ciascuna banda. Usatelo invece del compressore dell'effetto Dinamica quando occorre un compressore sonoro più delicato. Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Configurazione personalizzata mostra le tre bande (bassi, medi, alti) nella finestra Frequenza. Per regolare il guadagno di ogni banda, regolate le maniglie del guadagno di makeup e dell'intervallo delle frequenze. Le maniglie nella parte centrale determinano la frequenza di crossover delle bande. Trascinate le maniglie per regolare la frequenza corrispondente. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Solo** Riproduce solo la banda attiva.

**MakeUp** Regola i livelli, in decibel.

**Seleziona banda** Seleziona una banda. Nel controllo grafico fate clic su una banda per selezionarla.

**Frequenza crossover** Aumenta l'intervallo delle frequenze per la banda selezionata.

**Output** Specifica la regolazione del guadagno di output per compensare la riduzione o l'aumento di guadagno dovuto alla compressione. Ciò consente di mantenere la combinazione delle singole impostazioni di guadagno. Per ogni banda usate i seguenti controlli:

**Soglia 1-3** Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare affinché venga attivata la compressione.

**Rapporto 1-3** Specifica il rapporto di compressione. Il valore massimo è 8:1.

**Attacco 1-3** Specifica il tempo (compreso tra 0,1 e 10 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.

**Rilascio 1-3** Specifica il tempo richiesto dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.

**Effetto Ritardo multitap**

L'effetto Ritardo multitap può aggiungere fino a quattro echi all'audio originale della clip. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Ritardo 1-4** Specifica l'intervallo di tempo che intercorre tra la riproduzione dell'audio originale e la relativa eco. Il valore massimo è 2 secondi.

**Feedback 1-4** Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più echi a calare.

**Livello 1-4** Controlla il volume di ogni eco.

**Mix** Controlla la portata dell'eco ritardata e dell'eco non ritardata.

**Effetto Arresta-banda**

Il filtro arresta-banda rimuove le frequenze vicine al centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Centro** Specifica la frequenza da rimuovere. Per eliminare il ronzio della rete elettrica, specificate un valore corrispondente alla frequenza della rete elettrica usata nel luogo in cui è stata registrata la clip. In Nord America e in Giappone, ad esempio, specificate 60 Hz, mentre in molte altre nazioni dovete specificare 50 Hz.

**Q** Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia.

**Effetto Equalizzatore parametrico**

L'effetto Equalizzatore parametrico aumenta o riduce le frequenze prossime alla frequenza del centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Centro** Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

**Q** Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia. Il fattore per il quale vengono moltiplicate le frequenze è espresso in decibel nella proprietà Incrementa. Il controllo Incrementa indica di quanto regolare l'ampiezza espressa in decibel.

**Incrementa** Specifica il valore di cui aumentare o ridurre l'intervallo di frequenze (compreso tra -24 e +24 dB).

#### **Effetto Phaser**

L'effetto Phaser prende una parte del segnale in entrata, ne cambia la fase in base a un certo livello e lo mixa di nuovo nel segnale originale. Si verifica, pertanto, una cancellazione parziale dello spettro delle frequenze, con un suono molto caratteristico, usato spesso come effetto per chitarra nella musica funky.

**Tipo LFO (Low Frequency Oscillator)** Selezionate Sinusoidale, Rettangolare o Triangolare per stabilire la forma d'onda dell'oscillatore a bassa frequenza usato per modulare il cambio di fase.

**Frequenza** Determina la velocità dell'oscillatore a bassa frequenza. Questo valore va da 0 a 10.

**Profondità** Determina il livello di guadagno della forma d'onda di modulazione, controllando in tal modo la profondità dell'effetto. Questo valore va da 0 a 100%.

**Ritardo** Per ottenere una grande varietà di effetti, il segnale con fase modificata verrà ritardato rispetto al segnale originale. La proprietà Ritardo imposta il tempo di ritardo. Questo valore va da 0,1 a 4,0 ms.

**Ritorno** Determina la quantità di segnale con fase modificata che verrà mixata nel segnale di input. Se usate valori negativi, la fase verrà invertita di nuovo di 180 gradi. Questo valore va da -50 a 50.

**Mix** Determina il rapporto del segnale audio non elaborato e degli effetti. Un'impostazione pari al 100% corrisponde a un rapporto di 1/1 mentre l'impostazione 0 prevede che il segnale effetto venga ignorato. Questo valore va da 0 a 100%.

#### **Effetto Variazione tonalità**

Regola l'altezza del segnale in ingresso. Usate questo effetto per dare profondità alle voci acute e viceversa. Potete usare le varie proprietà usando i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificando i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Pitch** Specifica la variazione tonale per incrementi di semitoni. L'intervallo regolabile è compreso tra -12 e +12 semitoni.

**Ottimizzazione** Consente di eseguire la regolazione fine della griglia dei semitoni della proprietà relativo all'intonazione.

**Preserva formanti** Impedisce la modifica delle formanti nella clip audio. Usate questo controllo, ad esempio, quando aumentate il tono di una voce acuta per evitare di creare l'effetto "cartoni animati".

#### **Effetto Riverbero**

Aggiunge atmosfera e calore alla clip audio simulando l'effetto del suono riprodotto all'interno di una stanza. Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Ritardo iniziale** Indica l'intervallo di tempo tra il segnale e il riverbero. Questa impostazione è correlata alla distanza percorsa dal suono in un ambiente reale per rimbalzare sulle pareti e tornare indietro all'ascoltatore.

**Assorbimento** Indica il valore percentuale del suono assorbito.

**Dimensioni** Indica le dimensioni del locale come valore percentuale.

**Densità** Specifica la densità della "coda" del riverbero. Il valore Dimensione determina l'intervallo in cui potete impostare Densità.

**Assorbimento basso** Specifica un fattore di attenuazione per le frequenze basse (in decibel). L'attenuazione delle frequenze basse evita che il riverbero risulti rimbombante o confuso.

**Assorbimento alto** Specifica il fattore di attenuazione delle frequenze alte (in decibel). Impostazioni basse rendono il suono del riverbero più attutito.

**Mix** Controlla la portata del riverbero.

#### **Effetto Riduzione rumore spettrale**

L'algoritmo di Riduzione rumore spettrale usa tre banchi di filtro elimina banda per rimuovere i disturbi di tono dai segnali audio. Può essere d'aiuto per eliminare i disturbi del filmato originale, come brusii e fischi.

**Freq (1-3)** Determina la frequenza centrale di ciascuno dei filtri elimina banda.

**Riduzione (1-3)** Imposta il livello del guadagno di input in base al quale il colore rosso è visualizzato nel controllo per una determinata traccia.

**Filtro (1-3)** Attiva il corrispondente banco di filtri.

**LivelloMax** Determina la riduzione del guadagno di ciascuno dei filtri elimina banda, controllando in tal modo la quantità di disturbo rimosso dal segnale.

**ModalitàCursore** Attiva la regolazione della frequenza del filtro in base al cursore.

**Effetto Scambia canali**

Esegue lo scambio della disposizione delle informazioni tra i canali destro e sinistro. Si applica solo alle clip stereo.

**Effetto Alti**

Consente di aumentare o ridurre le alte frequenze (maggiori o uguali a 4000 Hz). Il controllo Incrementa indica il fattore di aumento o riduzione (in decibel). Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

**Effetto Volume**

Utilizzate l'effetto Volume anziché l'effetto Volume fisso se desiderate eseguirne il rendering prima di altri effetti Standard. L'effetto Volume crea un involuppo su una clip per consentirvi di aumentare il livello audio senza clipping. I tagli hanno luogo quando il segnale eccede la gamma dinamica accettabile per il dispositivo hardware in uso e spesso danno luogo alla distorsione dell'audio. I valori positivi indicano l'aumento del volume; mentre i valori negativi indicano una riduzione. L'effetto Volume è disponibile per le clip solo nelle tracce 5.1, stereo o mono.

# Transizioni audio a dissolvenza incrociata

Potete utilizzare le transizioni audio a dissolvenza incrociata per ottenere un effetto di dissolvenza in entrata o in chiusura dell'audio e come dissolvenza incrociata tra le clip. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle transizioni audio

## **Transizione Guadagno costante**

La dissolvenza incrociata Guadagno costante modifica l'audio a una velocità costante di aumento e diminuzione nella transizione tra le clip. Questo tipo di dissolvenza incrociata può a volte risultare un po' brusco.

## **Transizione Potenza costante**

La dissolvenza incrociata Potenza costante crea una transizione progressiva e graduale, analoga alla transizione di dissolvenza tra clip video. Questa dissolvenza incrociata comporta una lenta diminuzione iniziale dell'audio della prima clip che accelera poi alla fine della transizione. Per la seconda clip, l'audio aumenta rapidamente all'inizio per poi rallentare verso la fine della transizione.

## **Transizione Dissolvenza esponenziale**

La transizione Dissolvenza esponenziale applica una dissolvenza in uscita alla prima clip e una dissolvenza in entrata alla seconda clip; entrambe le dissolvenze seguono una curva logaritmica. Le opzioni del menu del controllo Allineamento consentono di specificare la posizione della transizione.

# Effetti Regolazione

## Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici, effetti

Usate gli effetti Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici per regolare velocemente una clip in modo globale. Colore automatico consente di regolare il contrasto e il colore neutralizzando i mezzitoni e tagliando i pixel bianchi e neri. Contrasto automatico permette di regolare il contrasto generale e il mix di colori senza introdurre né rimuovere dominanti di colore. Con Livelli automatici è possibile correggere automaticamente luci e ombre. Poiché regola ogni canale di colore individualmente, l'effetto Livelli automatici può rimuovere o introdurre dominanti di colore. Ogni effetto è dotato di una o più delle seguenti impostazioni:

**Arrotondamento temporale** Intervallo di fotogrammi adiacenti, in secondi, analizzati allo scopo di stabilire l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se Arrotondamento temporale è pari a 0, ogni fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

**Ricerca scena** Se questa opzione è selezionata, i fotogrammi posizionati oltre un cambio di scena vengono ignorati quando i fotogrammi circostanti sono analizzati dall'effetto per l'arrotondamento temporale.

**Regola mezzitoni neutri (disponibile solo per Colore automatico)** Identifica un colore quasi neutro medio nel fotogramma, quindi regola i valori gamma per rendere neutro il colore.

**Ritaglia nero, Ritaglia bianco** Entità del ritaglio di ombre e le luci in base ai nuovi colori di ombra pura e di luce pura nell'immagine. Prestare attenzione a non impostare valori di ritaglio troppo alti, perché in tal modo si riduce il dettaglio di ombra o luce. Si consiglia un valore compreso tra lo 0,0% e l'1%. Per impostazione predefinita, i pixel delle ombre e delle luci vengono ritagliati dello 0,1%, ovvero il primo 0,1% di entrambi gli estremi viene ignorato quando sono identificati i pixel più chiari e più scuri dell'immagine, che vengono quindi mappati al nero di output e al bianco di output. In tal modo, i valori bianchi e neri di input sono basati su valori di pixel rappresentativi, invece che estremi.

**Fondi con originale** Determina la trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

## Effetto Convoluzione

L'effetto Convoluzione cambia i valori di luminosità di ogni pixel della clip secondo una funzione matematica preimpostata, detta *convoluzione*. Una convoluzione sovrappone una matrice di numeri a una matrice di pixel, moltiplica ogni pixel sottostante per il valore del numero corrispondente e sostituisce il valore del pixel centrale con la somma di tutti questi prodotti. Questo viene eseguito per ogni pixel dell'immagine. Le impostazioni di convoluzione comprendono una serie di controlli che rappresentano le celle in una griglia 3x3 di moltiplicatori della luminosità dei pixel. Le etichette sui controlli che iniziano con la lettera "M" ne indicano la posizione nella matrice. Il controllo M11, ad esempio, agisce sulla cella nella prima riga della prima colonna della griglia, l'M32 sulla cella nella terza riga della seconda colonna. Il pixel valutato si trova al centro della griglia, nella posizione M22. Utilizzate questo effetto per ottenere un controllo preciso sulle proprietà dei vari effetti di rilievo, sfocatura e contrasto. Per un determinato effetto, è più semplice applicare una delle impostazioni predefinite dell'effetto convoluzione e modificarla, piuttosto che creare da zero l'effetto utilizzando lo stesso effetto convoluzione.

M 11	M 12	M 13
M 21	M 22	M 23
M 31	M 32	M 33

Griglia di pixel Convoluzione che mostra la posizione di ciascun controllo nella matrice

## Effetto Estrai

L'effetto Estrai rimuove i colori da una clip video, creando un'immagine in scala di grigio. I pixel con valori di luminanza inferiori al livello di input nero o maggiori del livello di input bianco sono resi in nero. I pixel compresi tra questi punti saranno in grigio o in bianco.

**Effetto Livelli**

L'effetto Livelli regola la luminosità e il contrasto di una clip. Combina le funzioni degli effetti Bilanciamento colore, Correzione gamma, Luminosità e contrasto e Inversione. Questo effetto funziona in modo molto simile all'effetto Livelli di After Effects. Nella finestra di dialogo Impostazioni dei livelli è visualizzato un istogramma del fotogramma corrente (solo Windows).

**Effetti di luce**

L'effetto Effetti di luce consente di applicare l'illuminazione a una clip fino a un massimo di cinque luci. Gli Effetti di luce consentono di gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti di luce speciali, come una superficie con effetto 3D.

**Effetto ProcAmp**

(32 bit) L'effetto ProcAmp rappresenta l'emulazione software dell'amplificatore di processo disponibile sui dispositivi di montaggio video tradizionali. Questo effetto consente di regolare luminosità, contrasto, tonalità, saturazione e percentuale divisa delle immagini delle clip.

**Effetto Ombra/Luce**

Consente di schiarire i soggetti in ombra o di attenuare le luci di un'immagine. Questo effetto non schiarisce o scurisce un'intera immagine. Regola luci e ombre in modo indipendente sulla base dei pixel circostanti. Potete anche correggere il contrasto complessivo di un'immagine. Le impostazioni predefinite servono per correggere le immagini con problemi di retroilluminazione.

**Quantità automatica** Se questa opzione è selezionata, i valori di Quantità ombra e di Quantità luce vengono ignorati e vengono utilizzate quantità determinate automaticamente come appropriate per l'illuminazione e il ripristino del dettaglio nelle ombre. Selezionando questa opzione viene attivato anche il controllo Arrotondamento temporale.

**Quantità ombra** Quantità per schiarire le ombre nell'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

**Quantità luce** Quantità per scurire le luci nell'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

**Arrotondamento temporale** Intervallo di fotogrammi adiacenti, in secondi, analizzati allo scopo di stabilire l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se Arrotondamento temporale è pari a 0, ogni fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

**Ricerca scena** Se questa opzione è selezionata, i fotogrammi posizionati oltre un cambio di scena vengono ignorati quando i fotogrammi circostanti sono analizzati per l'arrotondamento temporale.

**Fondi con originale** Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata. Espandete la categoria Altre opzioni per visualizzare i seguenti comandi:

**Ampiezza tonale ombra e Ampiezza tonale luce** Intervallo di tonalità regolabili nelle ombre e nelle luci. I valori più bassi limitano rispettivamente l'intervallo regolabile alle sole zone più scure e più chiare. I valori più alti ampliano l'intervallo regolabile. Queste opzioni risultano utili per isolare le zone da regolare. Ad esempio, per schiarire una zona scura senza toccare i mezzitoni, impostate un valore basso per Ampiezza tonale ombra, in modo tale da agire solo sulle zone più scure dell'immagine con l'opzione Quantità ombra. Specificando un valore troppo grande per una determinata immagine potrebbero venire generati degli aloni attorno ai bordi scuri o chiari. Le impostazioni predefinite tentano di ridurre questi elementi indesiderati. È possibile ridurli ulteriormente diminuendo tali valori.

**Raggio ombra e Raggio luce** Raggio (in pixel) dell'area attorno a un pixel usata dall'effetto per determinare se il pixel si trova in una zona di ombra o di luce. In genere, questo valore dovrebbe essere pressoché uguale alle dimensioni del soggetto principale in un'immagine.

**Correzione colore** Quantità di correzione del colore che l'effetto applica a ombre e luci regolate. Ad esempio, se aumentate il valore Quantità ombra, mettete in risalto i colori che erano scuri nell'immagine originale. Potrebbe essere opportuno che questi colori siano più vivi. Maggiore è il valore di Correzione colore, più saturi risulteranno questi colori. Più marcata è la regolazione apportata a ombre e luci, maggiore sarà l'intervallo disponibile di correzione del colore.



**Contrasto mezzitoni** Grado di contrasto applicato dall'effetto ai mezzitoni. I valori elevati determinano un aumento del contrasto dei soli mezzitoni e contemporaneamente ombre più scure e luci più chiare. Un valore negativo riduce il contrasto.

**Ritaglia nero, Ritaglia bianco** Entità del ritaglio di ombre e le luci in base ai nuovi colori di ombra pura e di luce pura nell'immagine. Prestare attenzione a non impostare valori di ritaglio troppo alti, perché in tal modo si riduce il dettaglio di ombra o luce. Si consiglia un valore compreso tra lo 0,0% e l'1%. Per impostazione predefinita, i pixel delle ombre e delle luci vengono ritagliati dello 0,1%, ovvero il primo 0,1% di entrambi gli estremi viene ignorato quando sono identificati i pixel più chiari e più scuri dell'immagine. Questi vengono quindi mappati al nero di output e al bianco di output, assicurando che in tal modo, i valori bianchi e neri di input sono basati su valori di pixel rappresentativi, invece che estremi.

# Effetti Sfocatura e Nitidezza

## Effetto Anti-alias (solo Windows)

L'effetto Anti-alias unisce i bordi delle aree che hanno colori a contrasto elevato. Quando vengono fusi, i colori creano tonalità intermedie che fanno apparire graduale la transizione tra aree scure e aree chiare.

## Effetto Sfocatura fotocamera (solo Windows)

L'effetto Sfocatura fotocamera simula un'immagine che si allontana dall'intervallo focale della telecamera, rendendo sfocata la clip. Impostando i fotogrammi chiave della sfocatura, potete ad esempio simulare un soggetto che viene prima messo a fuoco e quindi sfocato, oppure un movimento improvviso della fotocamera. Trascinate il cursore per specificare l'entità della sfocatura per il fotogramma chiave selezionato; più alto è il valore, maggiore sarà la sfocatura.

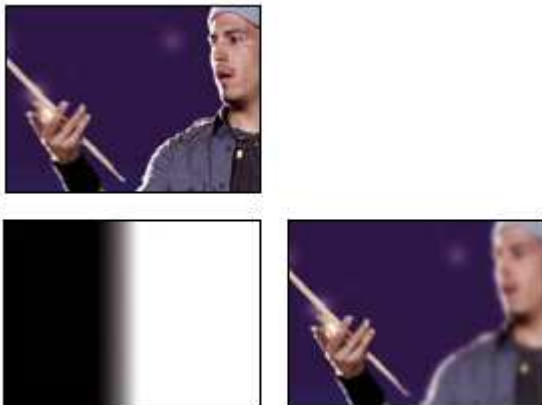
## Effetto Sfocatura canale

L'effetto Sfocatura canale sfoca separatamente il rosso, il verde, il blu o i canali alfa di una clip. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni.

Selezionate Ripeti pixel del bordo per far operare l'algoritmo di sfocatura come se i valori dei pixel oltre il bordo del livello fossero gli stessi di quelli dei pixel del bordo. Questa opzione consente di mantenere la nitidezza dei bordi, evitando che diventino più scuri e trasparenti, in conseguenza del calcolo della media con molti zeri. Deselezionate questa opzione per far operare l'algoritmo di sfocatura come se i valori dei pixel oltre il bordo del livello della clip fossero pari a zero.

## Effetto Sfocatura composta

L'effetto Sfocatura composta sfoca i pixel nella clip dell'effetto in base ai valori di luminanza di una clip di controllo, noto anche come *livello di sfocatura* o *mappa di sfocatura*. Per impostazione predefinita, i valori chiari nel livello di sfocatura corrispondono a una maggiore sfocatura della clip dell'effetto, mentre i valori scuri corrispondono a una minore sfocatura. Selezionate Inverti sfocatura per far corrispondere i valori chiari a una minore sfocatura. Questo effetto si rivela utile per simulare sbavature e impronte digitali o variazioni di visibilità causate da condizioni atmosferiche come fumo o calore, soprattutto con livelli sfocatura animati.



Originale (a sinistra), livello di sfocatura (al centro) e risultato (a destra)

**Sfocatura massima** Specifica in pixel la quantità massima di sfocatura da applicare a tutte le parti della clip interessata.

**Allunga e adatta mappa** Allunga la clip di controllo fino alle dimensioni della clip alla quale viene applicato; in caso contrario la clip di controllo viene centrata sulla clip dell'effetto.

## Effetto Sfocatura direzione

L'effetto Sfocatura direzione dà a una clip l'illusione del movimento.

**Direction (Direzione)** Direzione della sfocatura. La sfocatura viene applicata in modo uniforme su entrambi i lati del centro del pixel; impostando un valore di 180° o 0° si ottiene quindi lo stesso risultato.



*Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)*

### **Effetto Sfocatura veloce (solo Windows)**

L'effetto Sfocatura veloce è molto simile all'effetto Controllo sfocatura, ma consente di sfocare aree di grandi dimensioni in modo più rapido.



*Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)*

### **Effetto Controllo sfocatura**

(32 bit) L'effetto Controllo sfocatura mette a fuoco e fuori fuoco un'immagine e ne elimina i disturbi. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni.

### **Effetto fantasma (solo Windows)**

Sovrappone le trasparenze dei fotogrammi immediatamente precedenti al fotogramma corrente. Questo effetto può essere utile ad esempio per mostrare il tracciato di un oggetto in movimento, come una palla che rimbalza. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

### **Effetto Contrasta**

L'effetto Contrasta aumenta il contrasto nei punti in cui avviene una variazione di colore.

### **Effetto Maschera di contrasto**

L'effetto Maschera di contrasto aumenta il contrasto tra colori che definiscono un bordo.



*Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)*

**Raggio** Distanza dal bordo alla quale vengono regolati i pixel per il contrasto. Se specificate un valore basso, vengono regolati solo i pixel vicini al bordo.

**Soglia** La differenza maggiore tra pixel adiacenti per cui non viene regolato il contrasto. Un valore inferiore genera un risultato maggiore. Un valore troppo basso provoca la regolazione del contrasto per l'intera immagine e può generare disturbo o determinare risultati imprevisti.

# Effetti di canale

## Effetto Aritmetica

L'effetto Aritmetica esegue varie e semplici operazioni matematiche sui canali rosso, verde e blu di un'immagine.

**Operatore** Operazione da eseguire tra il valore specificato dei singoli canali e il valore esistente di tale canale per ogni pixel dell'immagine:

- **And, Or e Xor** Applicano operazioni logiche bit per bit.
- **Aggiungi, Sottrai, Moltiplica e Differenza** Applicano le funzioni matematiche di base.
- **Max** Imposta il valore del canale del pixel su quello superiore del valore specificato e del valore originale del pixel.
- **Min** Imposta il valore del canale del pixel su quello inferiore del valore specificato e del valore originale del pixel.
- **Blocca sopra** Imposta il valore del canale del pixel su zero se il valore originale del pixel è superiore al valore specificato. In caso contrario, lascia il valore originale.
- **Blocca sotto** Imposta il valore del canale del pixel su zero se il valore originale del pixel è inferiore al valore specificato. In caso contrario, lascia il valore originale.
- **Sezione** Imposta il valore del canale del pixel su 1,0 se il valore originale del pixel è sopra il valore specificato. In caso contrario, imposta il valore su zero. In entrambi i casi, i valori degli altri canali colore vengono impostati su 1,0.
- **Scolora** Applica un retino.

**Taglia valori risultato** Impedisce a qualsiasi funzione di creare valori di colore al di fuori dell'intervallo valido. Se questa opzione non è selezionata, alcuni valori di colore possono tornare a zero.

## Effetto Fusione

L'effetto Fusione fonde due clip usando uno dei cinque metodi disponibili. Una volta unite le clip con questo effetto, disattivate la clip selezionata nel menu Fondi con livello selezionando la clip e scegliendo Clip > Abilita.

**Fondi con livello** Clip con cui eseguire la fusione (livello secondario o di controllo).

**Modalità** Metodo di fusione:

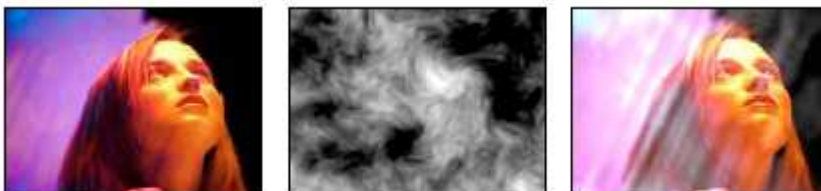
- Solo colore applica una colorazione a ciascun pixel dell'immagine originale in base al colore di ciascun pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Solo tinta è simile a Solo colore, ma tinge i pixel dell'immagine originale solo se questi sono già colorati.
- Scurisci solo scurisce ogni pixel dell'immagine originale che risulti più chiaro del pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Schiarisci solo schiarisce ogni pixel dell'immagine originale che risulti più scuro del pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Dissolvenza incrociata dissolve in uscita l'immagine originale mentre l'immagine secondaria si dissolve in entrata.

**Fondi con originale** Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

**Se le dimensioni del livello sono diverse** Specifica come posizionare il livello di controllo.

## Effetto Calcoli

L'effetto Calcoli combina i canali di una clip con quelli di un'altra.



Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto applicato (a destra)

**Canale input** Il canale da estrarre e usare come input per l'operazione di fusione. RGBA visualizza tutti i canali normalmente. Il grigio converte tutti i valori dei canali colore per un pixel nel valore di luminanza del pixel originale. Il rosso, il verde o il blu converte tutti i valori dei canali colore per un pixel nel valore del canale colore selezionato per il pixel originale. Alfa converte tutti i canali nel valore del canale alfa per il pixel originale.

**Inverti input** Inverte la clip prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.

**Secondo livello** La traccia video con cui Calcoli fonde la clip originale.

**Canale secondo livello** Canale da fondere con i canali di input.

**Opacità secondo livello** Opacità della seconda traccia video. Impostate su 0% la seconda traccia video perché non influisca sull'output.

**Inverti secondo livello** Inverte la seconda traccia video prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.

**Allunga e adatta secondo livello** Prima di procedere alla fusione, allunga la seconda traccia video in base alle dimensioni della clip dell'originale. Deselezionare questa opzione per centrare la seconda traccia video sulla clip originale.

**Mantieni trasparenza** Assicura che il canale alfa del livello dell'originale non sia modificato.

### **Effetto Aritmetica composta**

L'effetto Aritmetica composta combina matematicamente la clip alla quale viene applicato con un livello di controllo. e serve solo ad assicurare la compatibilità con progetti creati con versioni precedenti di After Effects che utilizzano l'effetto Aritmetica composta.

**Livello seconda sorgente** Specifica la traccia video da usare con il livello corrente in una determinata operazione.

**Operatore** Specifica l'operazione da eseguire tra le due clip.

**Opera sui canali** Specifica i canali ai quali viene applicato l'effetto.

**Comportamento overflow** Specifica come vengono gestiti i valori pixel che superano l'intervallo consentito:

- **Taglia** Indica che i valori sono limitati all'intervallo consentito.
- **Reimposta** Indica che i valori che superano l'intervallo consentito si distribuiscono da Completo attivo a Completo disattivato e viceversa.
- **Scala** Indica che vengono calcolati i valori massimo e minimo e che i risultati sono ridotti dalla gamma massima a quella dei valori ammissibili.

**Allunga e adatta seconda sorgente** Ridimensiona la seconda clip in modo che corrisponda alla dimensioni (larghezza e altezza) della clip corrente. Se questa opzione è deselezionata, la seconda clip viene allineata alle dimensioni correnti dell'origine con l'angolo superiore sinistro della clip sorgente.

**Fondi con originale** Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

### **Effetto Inverti (video)**

Questo effetto video inverte le informazioni sui colori di un'immagine.

**Canale** Canale o canali da invertire. Ogni gruppo di elementi opera in uno spazio cromatico specifico. Viene invertita l'intera immagine nello spazio cromatico o un singolo canale.

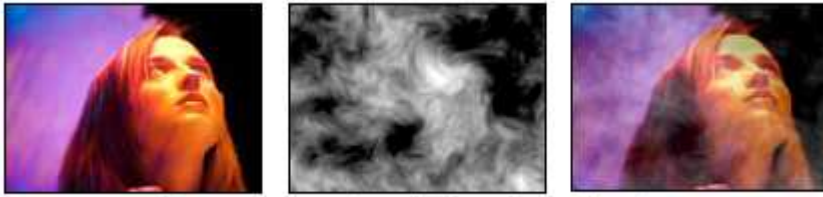
- **RGB/Rosso/Verde/Blu** RGB inverte tutti e tre i canali di colori additivi. Il rosso, il verde e il blu invertono ciascuno un singolo canale colore.
- **HLS/Tonalità/Luminosità/Saturazione** HLS inverte tutti e tre i canali di colori calcolati. Tonalità, Luminosità e Saturazione invertono ciascuno un singolo canale colore.
- **YIQ/Luminanza/Crominanza fase ingresso/Crominanza quadratura** YIQ inverte tutti e tre i canali di luminanza e crominanza NTSC. Y (luminanza), I (crominanza fase ingresso) e Q (crominanza quadratura) invertono ciascuno un singolo canale.
- **Alfa** Inverte il canale alfa dell'immagine. Il canale alfa non è un canale colore. Specifica la trasparenza.

**Fondi con originale** Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

### **Effetto Imposta mascherino**

L'effetto Imposta mascherino sostituisce il canale alfa (mascherino) di una clip con un canale di una clip di un'altra traccia video. Si ottengono mascherini mobili come risultati.

Per creare un mascherino mobile con l'effetto Imposta mascherino, configurate una sequenza con due clip sovrapposte su tracce video diverse. Applicate l'effetto Imposta mascherino a una delle clip e specificate la clip dalla quale proviene il mascherino sostitutivo. Anche se Imposta mascherino può essere usato per creare mascherini mobili, il metodo più semplice e rapido per farlo è mediante l'effetto Trasparenza mascherino traccia.



*Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto applicato (a destra)*

**Prendi mascherino da livello** La traccia video da utilizzare come mascherino sostitutivo. Nella sequenza potete specificare qualsiasi traccia video.

**Usa per mascherino** Il canale da utilizzare per il mascherino.

**Inverti mascherino** Inverte i valori di trasparenza del mascherino.

**Allunga e adatta mascherino** Ridimensiona la clip selezionata per adattarla alle dimensioni della clip corrente. Se questa opzione è deselezionata, la clip definita come mascherino viene centrata nella prima clip.

**Mascherino composito con originale** Compone il nuovo mascherino con la clip corrente, invece di sostituirla. Il mascherino risultante consente la visualizzazione dell'immagine solo dove nel mascherino corrente e in quello nuovo è presente opacità.

**Livello mascherino premoltiplicato** Premoltiplica il nuovo mascherino con la clip corrente.

#### **Effetto Composito tinta unita (solo Windows)**

Questo effetto offre un modo veloce per creare un composito in tinta unita dietro la clip sorgente originale. Potete controllare l'opacità della clip sorgente e della tinta unita e applicare modalità di fusione utilizzando sempre i controlli dell'effetto.

**Opacità sorgente** Opacità della clip sorgente.

**Colore** Colore del solido.

**Opacità** Opacità del solido.

**Blending Mode (Metodo fusione)** Metodo di fusione usato per combinare la clip e il colore in tinta unita.

# Effetti di correzione del colore

## Effetto Luminosità e contrasto

Modifica la luminosità e il contrasto dell'intera clip. Il valore predefinito 0,0 indica che non è stata apportata alcuna modifica. L'uso di questo effetto rappresenta il modo più semplice per eseguire piccole regolazioni della gamma tonale dell'immagine. Tutti i valori dei pixel nell'immagine vengono corretti contemporaneamente: luci, ombre e mezzitoni.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

## Effetto Colori diffusione televisiva

L'effetto Colori diffusione televisiva altera i valori dei colori dei pixel per mantenere le ampiezze dei segnali all'interno dell'intervallo consentito per la trasmissione televisiva.

Usate le impostazioni Rendi trasparenti pixel non sicuri e Rendi trasparenti pixel sicuri per vedere quali parti dell'immagine sono interessate dall'effetto Colori diffusione televisiva.

**Standard locale di trasmissione** Standard di diffusione televisiva per l'output desiderato. NTSC (National Television Standards Committee) è lo standard adottato in Nord America e utilizzato anche in Giappone. PAL (Phase Alternating Line) è usato nella maggiore parte dei paesi dell'Europa occidentale e in Sud America.

**Per rendere i colori sicuri** Per ridurre l'ampiezza del segnale:

- **Riduci luminosità** Riduce la luminosità dei pixel spostandoli verso il nero. Questa è l'impostazione predefinita.
- **Riduci saturazione** Sposta il colore del pixel verso un grigio di luminosità analoga, riducendo la resa cromatica del pixel. Per lo stesso livello IRE, la riduzione della saturazione altera l'immagine in modo più evidente della riduzione della luminosità.

**Segnale massimo massima (IRE)** Ampiezza massima del segnale in unità IRE. Un pixel con un'intensità al di sopra di questo valore viene alterato. Il valore predefinito è 110. Valori più bassi hanno modificano l'immagine in modo più evidente. Valori più elevati sono più rischiosi.

## Effetto Cambia colore

L'effetto Cambia colore regola la tonalità, la luminosità e la saturazione di un intervallo di colori.

**Visualizza** Livello corretto mostra i risultati dell'effetto Cambia colore. Maschera di correzione colore mostra le aree del livello sottoposte all'effetto. Le aree bianche della maschera di correzione colore vengono modificate in misura maggiore, mentre le aree scure vengono modificate in misura minore.

**Trasformazione tonalità** Quantità necessaria, in gradi, per regolare la tonalità.

**Trasformazione luminosità** I valori positivi ravvivano i pixel corrispondenti, mentre i valori negativi li scuriscono.

**Trasformazione saturazione** I valori positivi aumentano la saturazione dei pixel corrispondenti (spostandoli verso il colore puro). I valori negativi riducono la saturazione dei pixel corrispondenti (spostandoli verso il grigio).

**Colore da modificare** Colore centrale nella gamma da modificare.

**Tolleranza corrispondenza** Misura in cui i colori possono differire da Colore di corrispondenza pur restando corrispondenti.

**Morbidezza corrispondenza** Misura in cui i pixel non corrispondenti sono interessati dall'effetto, in proporzione alla similarità con Colore di corrispondenza.

**Corrispondenza colori** Determina lo spazio cromatico in cui confrontare i colori per determinare la similarità. RGB confronta i colori in uno spazio cromatico RGB. Tonalità confronta le tonalità di colori, ignorando saturazione e luminosità. Pertanto il rosso vivace e il rosa chiaro, ad esempio, corrispondono. Crominanza utilizza i due componenti di crominanza per determinare la somiglianza, ignorando la luminosità (luminosità).

**Inverti maschera di correzione colore** Inverte la maschera che definisce i colori soggetti all'effetto.



**Effetto Modifica in colore**

L'effetto Modifica in colore cambia un colore selezionato in un'immagine in un altro colore mediante i valori di tonalità, luminosità e saturazione (HLS), lasciando immutati gli altri colori.

Modifica in colore offre la flessibilità e le opzioni disponibili nell'effetto Cambia colore. Queste opzioni includono i cursori della tolleranza per tonalità, luminosità e saturazione, i quali consentono una precisa combinazione dei colori, oltre alla possibilità di selezionare i valori RGB esatti del colore di destinazione.



*Immagine originale (a sinistra), con la saturazione rimossa nel pianeta (al centro) e con il verde chiaro cambiato in giallo nel pianeta (a destra)*

**Da** Centro della gamma di colori da modificare.

**A** Colore in cui modificare i pixel corrispondenti.

**Cambia** Canali interessati.

**Cambia di** Modalità di modifica dei colori. Impostazione in colore modifica direttamente i pixel interessati nel colore di destinazione. Trasformazione in colore trasforma i valori dei pixel interessati verso il colore di destinazione, utilizzando l'interpolazione HLS. L'entità della modifica per ogni pixel dipende da quanto simile è il colore del pixel al colore Da.

**Tolleranza** Misura in cui i colori possono differire dal colore Da pur restando corrispondenti. Espandete questo controllo per evidenziare cursori separati per i valori di Tonalità, Luminosità e Saturazione.

**Morbidezza** Quantità di sfumatura da usare per i bordi del mascherino di correzione. I valori più alti creano transizioni più graduali tra le aree interessate dalla modifica del colore e quelle invariate.

**Visualizza mascherino di correzione** Mostra un mascherino in scala di grigi indicante l'entità della modifica a ogni pixel apportata dall'effetto. Le aree bianche subiscono le modifiche maggiori e quelle scure le modifiche minori.

**Effetto Mixer canali**

L'effetto Mixer canali modifica un canale di colore tramite una combinazione dei canali dei colori correnti. Usate questo effetto apportare regolazioni creative dei colori altrimenti non facilmente ottenibili con altri strumenti di correzione dei colori. Potete creare immagini in scala di grigi di alta qualità scegliendo il contributo percentuale di ogni canale di colore, realizzare immagini di alta qualità in tonalità seppia o con altre tinte e scambiare o duplicare i canali.

**[canale di output]-[canale di input]** Percentuale del valore del canale di input da aggiungere al valore del canale di output. Ad esempio, un'impostazione Rosso-Verde pari a 10 aumenta il valore del canale rosso per ogni pixel del 10% del valore del canale verde per tale pixel. Un'impostazione Blu-Verde pari a 100 e un'impostazione Blu-Blu pari a 0 sostituiscono i valori del canale blu con i valori del canale verde.

**[canale di output]-Costante** Valore costante (come percentuale) da aggiungere al valore del canale di output. Ad esempio, un'impostazione Rosso-Costante pari a 100 satura il canale rosso per ogni pixel aggiungendo il 100% di rosso.

**Monocromatico** Usa il valore del canale di output rosso per i canali di output rosso, verde e blu, creando un'immagine in scala di grigi.

**Effetto Bilanciamento colore**

L'effetto Bilanciamento colore cambia la quantità di rosso, verde e blu presente nelle ombre, nei mezzitoni e nelle luci di un'immagine.

**Mantieni luminosità** Mantiene la luminosità media dell'immagine modificando al tempo stesso il colore. Questo controllo conserva il bilanciamento tonale dell'immagine.



*Rimuovendo tutto l'input rosso dal canale rosso e aggiungendo il 50% del canale verde e il 50% del canale blu al canale rosso*

**Effetto Bilanciamento colore (HLS)**

Questo effetto altera i livelli di tonalità, luminanza e saturazione di un'immagine.

**Tonalità** Specifica la combinazione di colori dell'immagine.

**Luminosità** Specifica la luminosità dell'immagine.

**Saturazione** Corregge la saturazione dei colori dell'immagine. Il valore predefinito è 0 e non modifica i colori. I valori negativi riducono la saturazione: il valore -100 converte la clip in scala di grigi. I valori superiori a 0 generano colori con maggiore saturazione.

**Effetto Equalizza**

L'effetto Equalizza modifica i valori dei pixel di un'immagine per creare una distribuzione di luminosità o colore più uniforme. L'effetto ha un funzionamento simile al comando Equalizza di Adobe Photoshop. Pixel con valori di 0 alfa (completamente trasparenti) non sono considerati.

**Equalizza** RGB equalizza l'immagine in base ai componenti rosso, verde e blu. La luminosità equalizza l'immagine in base alla luminosità di ciascun pixel. Stile Photoshop esegue l'equalizzazione ridistribuendo i valori di luminosità dei pixel in un'immagine in modo tale che questi rappresentino in modo più uniforme l'intera gamma dei livelli di luminosità.

**Quantità da equalizzare** Modo in cui ridistribuire i valori di luminosità. Al 100%, i valori dei pixel vengono distribuiti nel modo più uniforme possibile, percentuali più basse ridistribuiscono valori di pixel inferiori.

**Effetto Correttore rapido colore**

(32 bit) L'effetto Correttore rapido colori regola il colore di una clip usando le impostazioni di tonalità e saturazione. Sono inoltre disponibili impostazioni per regolare i livelli di intensità delle ombre, dei mezzitoni e delle luci dell'immagine. Questo effetto è consigliato per apportare correzioni di colore semplici da visualizzare rapidamente in anteprima nel monitor Programma.

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Bilanciamento bianco** Assegna un bilanciamento del bianco a un'immagine utilizzando lo strumento contagocce per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il bilanciamento del bianco.

**Angolo e bilanciamento tonalità** Consente di regolare il bilanciamento e l'angolo della tonalità mediante una ruota dei colori. Il piccolo cerchio si sposta al centro della ruota dei colori e controlla la conversione della tonalità (UV), modificando l'ampiezza e l'angolo del bilanciamento. La piccola linea perpendicolare imposta la precisione relativa del controllo e il guadagno del bilanciamento.

**Angolo tonalità** Controlla la rotazione delle tonalità. L'impostazione predefinita è 0. I valori negativi fanno ruotare il selettore colore a sinistra, mentre i valori positivi a destra.

**Intensità bilanciamento** Controlla la quantità di correzione del bilanciamento colore definito con l'angolo di bilanciamento.

**Guadagno bilanciamento** Corregge i valori di luminosità moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri.

**Angolo bilanciamento** Controlla la selezione del valore di tonalità desiderato.

**Saturazione** Corregge la saturazione dei colori dell'immagine. Il valore predefinito è 100 e non modifica i colori. I valori inferiori a 100 riducono la saturazione e il valore 0 elimina qualsiasi colore. I valori superiori a 100 generano colori con maggiore saturazione.

**Livello di nero automatico** Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7,5 IRE (NTSC) o 0,3 v (PAL). Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

**Contrasto automatico** Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

**Livello di bianco automatico** Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE (NTSC) o 1,0 v (PAL). Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

**Livello di nero, Livello di grigio, Livello di bianco** Imposta i livelli per ombre più scure, mezzitoni di grigio e luci più chiare utilizzando strumenti Contagocce diversi per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il nero, il grigio dei mezzitoni e il bianco.

**Livelli di input** I due cursori esterni dei livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori di output. Il cursore di input centrale regola la gamma nell'immagine e consente di spostare i mezzitoni e di modificare i valori di intensità della gamma centrale di toni di grigio senza alterare eccessivamente luci e ombre.

**Livelli di output** Mappa i cursori dei livelli in input per il punto nero e il punto bianco su determinati valori. L'impostazione predefinita dei cursori di output è 0 con le ombre completamente nere e 255 con le luci completamente bianche. In questo modo, nella posizione predefinite dei cursori di output, spostando il cursore di input del nero si mappa il valore di ombra a livello 0 e spostando il cursore del punto bianco si mappa il valore di luce a livello 255. I livelli restanti vengono ridistribuiti tra 0 e 255. Questa redistribuzione riduce la gamma tonale dell'immagine, riducendo di fatto il contrasto complessivo dell'immagine.

**Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input** Regolate i livelli di input del punto nero, dei mezzitoni e del punto bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

**Livello di nero di output, Livello di bianco di output** Regolate i livelli di output associati per i livelli di input nero e bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

### **Effetto Mantieni colore**

L'effetto Mantieni colore rimuove tutti i colori da una clip, ad eccezione di quelli simili al colore mantenuto. Ad esempio, potete attenuare i colori del filmato di una partita di pallacanestro, ad eccezione dell'arancione della palla.



*Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (a destra)*

**Quantità da scolorare** Quanto colore rimuovere. Il 100% fa in modo che le aree dell'immagine diverse dal colore selezionato appaiano come tonalità di grigio.

**Colore mantenuto** Utilizzate il contagocce o il Selettore colore per determinare il colore da mantenere.

**Tolleranza** Flessibilità dell'operazione di corrispondenza colore. Lo 0% scolora tutti i pixel a eccezione di quelli esattamente corrispondenti al colore mantenuto. Il 100% non determina alcun cambiamento di colore.

**Morbidezza bordi** Morbidezze dei contorni dei colori. I valori elevati smussano la transizione dal colore al grigio.

**Corrispondenza colori** Determina se vengono confrontati i valori RGB o i valori di tonalità dei colori. Scegliete Tramite RGB per ottenere una corrispondenza più precisa, che di solito scolora una parte maggiore dell'immagine. Ad esempio, per mantenere il blu scuro, il blu chiaro e il blu medio, scegliete Tramite tonalità e scegliete qualsiasi tonalità di blu come Colore mantenuto.

### **Effetto Correttore luma**

(32 bit) L'effetto Correttore luma consente di regolare la luminosità e il contrasto nelle luci, nei mezzitoni e nelle ombre di una clip. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito) o regolazioni dei valori tonali (Luma), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera), oppure una rappresentazione a tre tonalità del punto in cui cadono le ombre, i mezzitoni e le luci (Gamma tonale).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Definizione gamma tonale** Definisce la gamma tonale delle ombre e delle luci usando le impostazioni della soglia e della soglia con attenuazione (morbidezza). Fate clic sul triangolo per visualizzare i controlli Definizione gamma tonale. Trascinate un cursore quadrato per regolare i valori di soglia. Trascinate un cursore triangolare per regolare il valore di morbidezza (creazione di sfumature).

**Gamma tonale** Specifica se applicare le regolazioni di luminanza all'intera immagine (Master), solo alle luci, solo ai mezzitoni o solo alle ombre.

**Luminosità** Regola il livello di nero in una clip. Usate questo controllo per visualizzare in nero il contenuto nero dell'immagine nella clip.

**Contrasto** Incide sul contrasto dell'immagine regolando il guadagno in base al valore di contrasto originale della clip.

**Livello di contrasto** Imposta il valore di contrasto originale della clip.

**Gamma** Regola i valori dei mezzitoni dell'immagine senza incidere sui livelli di bianco e nero. Questo controllo produce modifiche nel contrasto, in modo simile alla modifica della forma della curva nell'effetto Curva luma. Usate questo controllo per regolare le immagini che sono troppo scure o troppo chiare senza distorcere ombre o luci.

**Piedistallo** Corregge un'immagine aggiungendo ai valori dei pixel dell'immagine un valore di offset specifico. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità generale dell'immagine.

**Guadagno** Incide sul rapporto di contrasto complessivo di un'immagine regolando i valori di luminosità mediante la moltiplicazione. I pixel più chiari sono modificati più dei pixel più scuri.

**Correzione colore secondaria** Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

**Centro** Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

**Tonalità, saturazione e luma** Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luma.

**Più morbido** Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

**Assottigliamento bordo** Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

**Inverti colore limite** Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

### **Effetto Curva luma**

(32 bit) L'effetto Curva luma regola la luminosità e il contrasto di una clip usando una regolazione a curva. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Oscilloscopio luminanza** La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto della clip. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete regolare un massimo di 16 punti sulla curva. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

**Correzione colore secondaria** Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

**Centro** Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

**Tonalità, saturazione e luma** Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

**Più morbido** Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

**Assottigliamento bordo** Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

**Inverti colore limite** Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

### **Effetto Correttore colori RGB**

L'effetto Correttore colore RGB regola il colore in una clip applicando regolazioni alle gamme tonali definite per luci, mezzitoni e ombre. L'effetto consente di apportare regolazioni tonali singolarmente a ogni canale cromatico. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera), oppure una rappresentazione a tre tonalità del punto in cui cadono le ombre, i mezzotono e le luci (Gamma tonale).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Definizione gamma tonale** Definisce la gamma tonale delle ombre e delle luci usando le impostazioni di soglia e soglia con attenuazione:

- **Soglia ombra** Determina la gamma tonale dell'ombra.
- **Morbidezza ombra** Determina la gamma tonale dell'ombra con attenuazione.
- **Soglia luce** Determina la gamma tonale della luce.
- **Morbidezza luce** Determina la gamma tonale della luce con attenuazione.

**Gamma tonale** Specifica se applicare le regolazioni colore all'intera immagine (Master), solo alle luci, solo ai mezzitoni o solo alle ombre.

**Gamma** Regola i valori dei mezzitoni dell'immagine senza incidere sui livelli di bianco e nero. Usate questo controllo per regolare le immagini che sono troppo scure o troppo chiare senza distorcere ombre o luci.

**Piedistallo** Corregge un'immagine aggiungendo ai valori dei pixel dell'immagine un valore di offset specifico. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità generale dell'immagine.

**Guadagno** Incide sul rapporto di contrasto complessivo di un'immagine regolando i valori di luminosità mediante la moltiplicazione. I pixel più chiari sono modificati più dei pixel più scuri.

**RGB** Consente di regolare i valori dei mezzitoni, il contrasto e la luminosità per ciascun canale colore. Fate clic sul triangolo per espandere le opzioni per impostare gamma, piedistallo e guadagno di ogni canale.

• **Gamma rosso, Gamma verde e Gamma blu** Regolano i valori dei mezzitoni del canale rosso, verde o blu senza incidere sui livelli di bianco e nero.

• **Piedistallo rosso, Piedistallo verde e Piedistallo blu** Regola i valori tonali nel canale rosso, verde o blu aggiungendo uno scostamento fisso ai valori pixel del canale. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità complessiva del canale.

• **Guadagno rosso, Guadagno verde e Guadagno blu** Corregge i valori di luminosità del canale rosso, verde o blu moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri.

**Correzione colore secondaria** Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

**Centro** Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

**Tonalità, saturazione e luma** Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

**Più morbido** Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

**Assottigliamento bordo** Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

**Inverti colore limite** Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

### **Effetto Curve RGB**

(32 bit) L'effetto Curve RGB regola il colore di una clip usando curve per ogni canale colore. Ciascuna curva consente di regolare fino a 16 punti diversi nell'intera gamma tonale di un'immagine. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Principale** La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto di tutti i canali. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

**Rosso, Verde e Blu** La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto del canale rosso, verde e blu. Se la curva viene sollevata verso l'alto, il canale si schiarisce, se viene arcuata verso il basso, si scurisce. Le sezioni della curva con la maggiore inclinazione rappresentano parti del canale con il contrasto più elevato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete regolare un massimo di 16 punti sulla curva. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

**Correzione colore secondaria** Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

**Centro** Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

**Tonalità, saturazione e luma** Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luma.

**Morbidezza finale** Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

**Assottigliamento bordo** Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

**Inverti colore limite** Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

### **Effetto Correttore colori a tre vie**

(32 bit) L'effetto Correttore colori a tre vie consente di eseguire delicate correzioni regolando la tonalità, la saturazione e la luminosità di una clip per creare ombre, mezzitoni e luci. L'effetto presenta un istogramma che mostra la luminanza dell'immagine. Potete ulteriormente perfezionare le regolazioni indicando l'intervallo di colore da correggere mediante i controlli Correzione colore secondaria.

**Output** Consente di visualizzare le regolazioni nel Monitor programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera) o rappresentazione a tre toni di ombre, mezzitoni e luci (Gamma tonale).

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

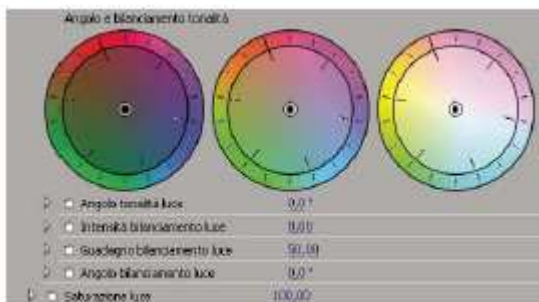
**Bilanciamento del nero, Bilanciamento del grigio, Bilanciamento del bianco** Assegna alla clip un bilanciamento del bianco, del grigio o del nero. Utilizzate i diversi strumenti Contagocce per campionare un colore di destinazione nell'immagine o scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe.

**Definizione gamma tonale** Definisce la gamma tonale di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Trascinate i cursori quadrati per regolare i valori di soglia. Trascinate i cursori triangolari per regolare la quantità di morbidezza (sfumatura).

**Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce, Morbidezza luce** Definiscono la soglia e la morbidezza di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Immettete dei valori o fate clic sul triangolo accanto all'opzione, quindi trascinate il cursore.

**Gamma tonale** Sceglie la gamma tonale regolata mediante i controlli Angolo tonalità, Intensità bilanciamento, Guadagno bilanciamento, Angolo bilanciamento e Livelli. Il valore predefinito è Luci. Le altre opzioni del menu a comparsa sono Principale, Ombre e Mezzitoni.

**Angolo e bilanciamento tonalità a tre vie** Controlla le regolazioni di tonalità e saturazione mediante tre selettori colori per le ombre (selettore sinistro), i mezzitoni (selettore centrale) e le luci (selettore destro). Viene visualizzato un selettore master se si sceglie Principale dal menu a comparsa Gamma tonale. Una casella circolare si sposta al centro del selettore per il controllo della conversione della tonalità (UV). Una maniglia perpendicolare alla casella controlla l'intensità del bilanciamento, che modifica il grado di finezza relativa del controllo. La parte esterna del selettore controlla la rotazione della tonalità.



Selettori colori Angolo e bilanciamento tonalità a tre vie

**Angolo tonalità luci/mezzitoni/ombre** Controlla la rotazione della tonalità per luci, mezzitoni e ombre. L'impostazione predefinite è 0. I valori negativi fanno ruotare il selettore colore a sinistra, mentre i valori positivi a destra.

**Intensità bilanciamento luci/mezzitoni/ombre** Controlla la quantità di correzione del bilanciamento colore definito con l'angolo di bilanciamento. La regolazione può essere applicata a luci, mezzitoni e ombre.

**Guadagno bilanciamento luci/mezzitoni/ombre** Corregge i valori di luminosità moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri. La regolazione può essere applicata a luci, mezzitoni e ombre.

**Angolo bilanciamento luci/mezzitoni/ombre** Controlla la traduzione della tonalità per luci, mezzitoni e ombre.

**Saturazione luci/mezzitoni/ombre** Corregge la saturazione del colore per luci, mezzitoni e ombre. Il valore predefinito è 100 e non modifica i colori. I valori inferiori a 100 riducono la saturazione e il valore 0 elimina qualsiasi colore. I valori superiori a 100 generano colori con maggiore saturazione.

**Livello di nero automatico** Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7,5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

**Contrasto automatico** Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

**Livello di bianco automatico** Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

**Livello di nero, Livello di grigio, Livello di bianco** Imposta i livelli per ombre più scure, mezzitoni di grigio e luci più chiare utilizzando strumenti Contagocce diversi per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il nero, il grigio dei mezzitoni e il bianco.

**Livelli di input** I due cursori esterni dei livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori di output. Il cursore di input centrale regola la gamma nell'immagine e consente di spostare i mezzitoni e di modificare i valori di intensità della gamma centrale di toni di grigio senza alterare eccessivamente luci e ombre.



*Cursore livelli di input*

**Livelli di output** Mappa i cursori dei livelli in input per il punto nero e il punto bianco su determinati valori. L'impostazione predefinita dei cursori di output è 0 con le ombre completamente nere e 255 con le luci completamente bianche. In questo modo, nella posizione predefinite dei cursori di output, spostando il cursore di input del nero si mappa il valore di ombra a livello 0 e spostando il cursore del punto bianco si mappa il valore di luce a livello 255. I livelli restanti vengono ridistribuiti tra 0 e 255. Questa ridistribuzione aumenta la gamma tonale dell'immagine, incrementando di fatto il contrasto complessivo dell'immagine.

*Cursore livelli di output*

**Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input** Regolate i livelli di input del punto nero, dei mezzitoni e del punto bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

**Livello di nero di output, Livello di bianco di output** Regolate i livelli di output associati per i livelli di input nero e bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

**Correzione colore secondaria** Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

**Centro** Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

**Tonalità, saturazione e luma** Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luma.

**Più morbido** Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

**Assottigliamento bordo** Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

**Inverti colore limite** Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

### Effetto Tinta

L'effetto Tinta altera le informazioni sui colori dell'immagine. Per ogni pixel il valore di luminanza indica una fusione tra due colori. Le opzioni Associa nero a e Associa bianco a indicano a quali colori sono associati i pixel chiari e quelli scuri. Ai pixel intermedi sono assegnati valori intermedi. L'opzione Quantità da tingere specifica l'intensità dell'effetto.

### Effetto Limitatore video

L'effetto Limitatore video consente di limitare la luminanza e il colore di una clip, facendoli rientrare nei parametri definiti dall'utente. Questi parametri sono utili per mantenere il più possibile inalterato il video, pur facendo rientrare il relativo segnale entro i limiti di trasmissione televisiva.

**Mostra visualizzazione divisa** Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

**Layout** Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

**Percentuale visualizzazione divisa** Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

**Asse di riduzione** Consente di impostare i limiti definendo la gamma di luminanza (Luma), colore (Crominanza), colore e luminanza (Crominanza e luma) o il segnale video generale (Limite ottimale). I controlli Min e Max disponibili dipendono dall'opzione Asse di riduzione scelta.

**Luma min** Specifica il livello più scuro di un'immagine.

**Luma max** Specifica il livello più chiaro di un'immagine.

**Crominanza min** Specifica il livello di saturazione più basso per i colori di un'immagine.

**Crominanza max** Specifica il livello di saturazione più alto per i colori di un'immagine.

*Lezione 002 - 28 ottobre 2010; 04 novembre 2010; 11 novembre 2010; 18 novembre 2010*

**Segnale min** Specifica il segnale video minimo, comprese luminosità e saturazione.

**Segnale max** Specifica il segnale video massimo, comprese luminosità e saturazione.

**Metodo di riduzione** Consente di comprimere gamme tonali specifiche per preservare i dettagli di gamme tonali importanti (Compressione luci, Compressione mezzitoni, Compressione ombre o Compressione luci e ombre) o comprimere tutte le gamme tonali (Comprimi tutto). L'opzione predefinita è Comprimi tutto.

**Definizione gamma tonale** Definisce la gamma tonale di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Trascinate i cursori quadrati per regolare i valori di soglia. Trascinate i cursori triangolari per regolare la quantità di morbidezza (sfumatura).

**Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce, Morbidezza luce** Definiscono la soglia e la morbidezza di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Immettete dei valori o fate clic sul triangolo accanto all'opzione, quindi trascinate il cursore.

# Effetti di distorsione

## Effetto Piegà (solo Windows)

Distorce una clip creando l'effetto di un'onda che attraversa la clip sia in verticale che in orizzontale. Potete realizzare molti tipi di forme d'onda con dimensioni e velocità diverse.

**Direzione** Specifica la direzione dell'onda:

- **Sinistra** Specifica lo spostamento delle onde verso sinistra.
- **Destra** Specifica lo spostamento delle onde verso destra.
- **Rilasciato** Specifica lo spostamento delle onde verso l'alto.
- **Premuto** Specifica lo spostamento delle onde verso il basso.
- **Dentro** Specifica che le onde si muovono verso il centro della clip.
- **Fuori** Indica che le onde iniziano al centro e si spostano verso il bordo della clip.

**Onda** Specifica la forma dell'onda. Potete scegliere tra onda sinusoidale, circolare, triangolare o quadrata.

**Intensità** Specifica l'altezza dell'onda.

**Frequenza** Specifica la frequenza dell'onda. Per generare un'onda solo in verticale o solo in orizzontale, spostate il cursore *Frequenza* completamente a sinistra per la direzione che non volete.

**Larghezza** Specifica la larghezza dell'onda.

## Effetto Fissa angoli

Deforma un'immagine variando la posizione di ognuno dei quattro angoli. Usate questo effetto per allungare, accorciare, inclinare o distorcere un'immagine o per simulare un effetto di prospettiva o di movimento rispetto al bordo di una clip, come ad esempio una porta che si apre.



*Immagine originale (a sinistra), angolo spostato (al centro) e immagine finale (a destra)*

## Effetto Distorsione lente (solo Windows)

L'effetto Distorsione lente simula una lente deformante attraverso la quale viene vista la clip.

**Curvatura** Cambia la curvatura della lente. Specificate un valore negativo per rendere concava l'immagine, positivo per renderla convessa.

**Distorsione in verticale e in orizzontale** Spostate il punto focale della lente, rendendo l'immagine piegata e a macchie. Con impostazioni estreme, l'immagine si avvolge su se stessa.

**Effetto prisma verticale e orizzontale** Create un risultato simile alla distorsione in verticale e in orizzontale, ma usando valori estremi l'immagine non si avvolge su se stessa.

**Colore di riempimento** Indica il colore di sfondo.

**Canale alfa di riempimento** Lo sfondo diventa trasparente e le tracce sottostanti visibili. Nel pannello Controlli effetti, fate clic su *Imposta* per accedere a questa opzione.

## Effetto Ingrandisci

L'effetto Ingrandisci amplia un'immagine per intero o in parte. L'effetto prodotto è simile a quello di una lente di ingrandimento posta sopra un'area dell'immagine; in alternativa, potete utilizzarlo per ingrandire l'intera immagine oltre il 100% senza perdere la risoluzione.

**Forma** Forma dell'area ingrandita.

**Centro** Punto centrale dell'area ingrandita.

**Ingrandimento** Percentuale in base alla quale ridimensionare l'area ingrandita.

**Collega** Modalità in cui le dimensioni e la sfumatura del bordo dell'area ingrandita sono interessate dall'impostazione Ingrandimento. Impostando *Collega* su qualsiasi valore diverso da *Nessuno*, l'opzione *Ridimensiona livello* viene disattivata.

- **Nessuna** Le dimensioni e la sfumatura del bordo dell'area ingrandita non dipendono dall'impostazione Ingrandimento.
  - **Dimensioni a ingrandimento** Il raggio dell'area ingrandita è uguale al valore Ingrandimento (una percentuale) moltiplicato per il valore Dimensioni.
  - **Dimensioni e sfumatura a ingrandimento** Il raggio dell'area ingrandita è uguale al valore Ingrandimento (una percentuale) moltiplicato per il valore Dimensioni. Lo spessore della sfumatura del bordo è uguale al valore Ingrandimento moltiplicato per il valore Sfuma.
- Dimensioni** Raggio, in pixel, dell'area ingrandita.  
**Sfuma** Quantità di sfumatura, in pixel.  
**Opacità** Opacità dell'area ingrandita, come percentuale dell'opacità della clip originale.  
**Ridimensionamento** Tipo di ridimensionamento utilizzato per ingrandire l'immagine:
- **Standard** Questo metodo mantiene inalterata la nitidezza dell'immagine, ma produce un effetto pixel sui bordi se si impostano valori alti.
  - **Tenue** Utilizza algoritmi basati su spline. Se ingrandite l'immagine oltre il 100%, l'effetto Tenue riduce l'effetto pixel del bordo e preserva la qualità dell'immagine. Risulta utile in caso di forti ingrandimenti.
  - **Dispersione** Crea l'effetto di dispersione o rumore nell'immagine quando questa viene ingrandita.
- Metodo fusione** Metodo di fusione usato per combinare l'area ingrandita con la clip originale. L'opzione Nessuno mostra pixel trasparenti intorno all'area ingrandita.  
**Ridimensiona livello** Se Ridimensiona livello è selezionato, l'area ingrandita può estendersi oltre i contorni della clip originale.



*Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)*

### Effetto Specularità

Suddivide l'immagine lungo una linea e ne riflette un lato sull'altro.

**Reflection Center (Centro di riflessione)** Posizione della linea intorno alla quale si verifica la riflessione.

**Reflection Angle (Angolo di riflessione)** Angolo della linea intorno al quale si verifica la riflessione. Un angolo di 0° riflette il lato sinistro su quello destro. Un angolo di 90° riflette la parte superiore su quella inferiore.

### Effetto Scostamento

L'effetto Scostamento esegue il panning dell'immagine in una clip. Le informazioni visive spinte oltre un lato dell'immagine vengono visualizzate sul lato opposto.

**Sposta centro in** Nuova posizione del punto centrale dell'immagine dell'originale.

**Fondi con originale** Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

### Effetto sfera

L'effetto Sfera distorce un livello distribuendo un'area dell'immagine su una sfera.

### Effetto Trasformazione

Applica trasformazioni geometriche bidimensionali a una clip. Applicate l'effetto Trasformazione invece degli effetti fissi per eseguire il rendering delle impostazioni relative a punto di ancoraggio della clip, posizione, scala e opacità prima degli effetti standard. Le proprietà Punto di ancoraggio, Posizione, Rotazione, Scala e Opacità funzionano in modo molto simile agli effetti fissi. Per informazioni sull'utilizzo dell'effetto Trasformazione.

**Skew (Inclinazione)** Valore di inclinazione.

**Effetto Spostamento turbolenza**

L'effetto Spostamento turbolenza utilizza un disturbo frattale per creare distorsioni turbolente nell'immagine. Ad esempio, utilizzatelo per creare effetti di acqua corrente, di riflessi in una casa degli specchi e di bandiere al vento.



*Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)*

**Spostamento** Tipo di turbolenza usata. Turbolenza più morbida, Rigonfiamento più morbido e Torsione più morbida eseguono le stesse operazioni delle opzioni Turbolenza, Rigonfiamento e Torsione, ma le opzioni più morbide creano deformazioni più uniformi che richiedono un tempo di rendering superiore. Spostamento verticale deforma l'immagine solo in senso verticale. Spostamento orizzontale deforma l'immagine solo in senso orizzontale. Spostamento orizzontale altera l'immagine sia in senso verticale che orizzontale.

**Quantità** Valori più elevati causano una distorsione maggiore.

**Dimensioni** Valori più elevati causano aree di distorsione più estese.

**Scostamento (turbolenza)** Determina la parte della forma frattale usata per creare la distorsione.

**Complessità** Determina il livello di dettaglio nella turbolenza. Valori più bassi causano distorsioni più uniformi.

**Evoluzione** L'animazione di questa impostazione determina modifiche della turbolenza nel tempo.

**Opzioni evoluzione** Opzioni evoluzione fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di elementi di turbolenza in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

- **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
- **Ciclo (in rivoluzioni)** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il frattale passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.
- **Random Seed (Numero casuale)** Specifica un valore dal quale generare il disturbo frattale. Animando questa proprietà si ottiene un lampeggiamento da un insieme di forme frattali all'altro dello stesso tipo di frattali. Per la transizione uniforme della ruvidezza, usate il controllo Evoluzione.

**Fissa** Specifica i bordi da fissare in modo che i pixel lungo tali bordi non vengano spostati.

**Anti-alias per qualità alta** Specifica la quantità di anti-alias, mediante le opzioni Alto o Basso.

**Effetto Spirale**

L'effetto Spirale distorce un'immagine ruotando una clip attorno al suo centro. L'immagine viene distorta in modo più deciso al centro rispetto ai bordi, causando un effetto mulinello con impostazioni estreme.

**Angolo** Distanza alla quale far girare a spirale l'immagine. Gli angoli positivi fanno girare a spirale l'immagine in senso orario mentre i valori negativi la fanno girare in senso antiorario. Per ottenere un effetto mulinello, animate l'angolo.

**Raggio spirale** Distanza alla quale si estende la spirale, partendo dal centro. Questo valore è una percentuale della larghezza o dell'altezza della clip, a seconda di quale sia la maggiore. Ad esempio, un valore pari a 50 genera una spirale che si estende fino ai bordi della clip.

**Centro spirale** Imposta la posizione del centro della spirale.

**Effetto Alterazione onda**

L'effetto Alterazione onda produce l'aspetto di un'onda che attraversa l'immagine. Potete creare tipi diversi di forme d'onda, ad esempio quadrate, circolari e sinusoidali. L'effetto Alterazione onda è animato automaticamente a velocità costante nell'intervallo di tempo senza fotogrammi. Per modificare la velocità, è necessario impostare i fotogrammi.

**Tipo onda** Forma dell'onda.

**Wave Height (Altezza onda)** Distanza in pixel tra le creste delle onde.

**Wave Width (Larghezza onda)** Dimensioni dell'onda, in pixel.

**Direction (Direzione)** Direzione in cui l'onda si sposta nell'immagine. Ad esempio, un valore pari a 225° fa spostare le onde in senso diagonale dalla parte superiore destra a quella inferiore sinistra.

**Wave Speed (Velocità onda)** Velocità (in cicli al secondo) alla quale si spostano le onde. Un valore negativo inverte la direzione dell'onda e un valore pari a 0 non produce alcun movimento. Per variare la velocità dell'onda nel tempo, impostate questo controllo su 0, quindi impostate i fotogrammi chiave per la proprietà Fase.

*Lezione 002 - 28 ottobre 2010; 04 novembre 2010; 11 novembre 2010; 18 novembre 2010*

**Fissa** Bordi da fissare in modo che i pixel lungo tali bordi non vengano spostati.

**Fase** Punto lungo la forma d'onda in cui inizia il ciclo dell'onda. Ad esempio, 0° fa iniziare l'onda nel punto medio della pendenza verso il basso, mentre 90° la fa iniziare nel punto più basso dell'avvallamento.

**Anti-alias (qualità alta)** Imposta la quantità di anti-alias o arrotondamento dei bordi da applicare all'immagine. Nella maggioranza dei casi, impostazioni basse producono risultati soddisfacenti; impostazioni alte possono far aumentare sensibilmente il tempo di rendering.

# Effetti GPU (solo Windows)

## Effetto Punta arricciata (solo Windows)

Usate l'effetto Punta arricciata per simulare una pagina che viene girata lentamente. Durante il movimento della "pagina", viene mostrato il retro dell'immagine presente dalla parte opposta rispetto alla punta arricciata. L'immagine sul retro è una copia speculare dell'immagine che si trova davanti. Questo effetto è utile come transizione quando desiderate ottenere un effetto di alta qualità, in cui una pagina con texture viene strappata per mostrare il fotogramma sottostante. L'effetto Punta arricciata include gli stessi comandi dell'effetto Increspatura (circolare). L'effetto Punta arricciata aggiunge i seguenti controlli non contenuti nell'effetto Increspatura (circolare):

**Angolo punta arricciata** Indica il punto in cui deve iniziare la punta arricciata sul bordo dell'immagine.

**Fattore punta arricciata** Specifica quanto deve estendersi all'interno dell'immagine la punta arricciata.

## Effetto Rifrazione (solo Windows)

Usate questo effetto per creare un'increspatura e per conferire un aspetto rifrangente all'immagine. Questo effetto simula la distorsione di un oggetto che si trova appena sotto il pelo dell'acqua in movimento o dietro un oggetto rifrangente come un vetro congelato.

**Fattore di increspatura** Specifica la dimensione dell'increspatura. Animando questa proprietà si crea l'effetto dell'acqua in movimento.

**Indice di rifrazione** Indica il rapporto della velocità della luce nel passaggio da un mezzo più rarefatto a uno più denso.

**Rilievo** Specifica il fattore di granulosità della superficie.

**Profondità** Indica lo spessore della superficie attraverso la quale viene visualizzata l'immagine. Ad esempio, nel caso della simulazione di un oggetto sott'acqua, questo valore consente di variare la profondità percepita dell'oggetto nell'acqua.

## Effetto Increspatura (circolare) (solo Windows)

Usate l'effetto Increspatura (circolare) per creare un effetto simile alle onde concentriche sulla superficie dell'acqua.

**Angolo superficie X e Y** Specificate il grado di rotazione dell'asse cartesiano indicato.

**Centro increspatura** Specifica la posizione, in coordinate X e Y, del centro dell'increspatura. Potete anche modificare questa proprietà direttamente nella finestra Monitor.

**Fattore di increspatura** Specifica la dimensione dell'increspatura.

**Angolo luce chiave A e B** Specificate la posizione angolare della sorgente luminosa in coordinate polari. L'angolo A si trova sull'asse Z, mentre l'angolo B sul piano XY.

**Distanza luce** Specifica la distanza tra la sorgente luminosa e il centro della superficie di increspatura.

**Rilievo** Specifica la quantità di perturbazioni presenti sulla superficie dell'increspatura. Questa opzione permette di aggiungere venature o protuberanze alla superficie, sulla base del valore scelto.

**Superficie** Indica la lucidità della superficie.

**Disturbo** Specifica la quantità di imperfezioni o la granulosità della superficie.



# Effetti di generazione

## Effetto Sfumatura a 4 colori

L'effetto Sfumatura a 4 colori genera una sfumatura a quattro colori. La sfumatura è definita da quattro punti effetto, le posizioni e i colori dei quali possono essere animati usando i controlli Posizioni e colori. La sfumatura in pratica è composta da quattro cerchi in tinta unita fusi insieme, ciascuno con un punto effetto al centro.

**Fusione** Valori più elevati creano transizioni più graduali tra i colori.

**Variazione** Entità della *variazione* (disturbo) nella sfumatura. La variazione, che riduce l'effetto a strisce, agisce solo sulle aree in cui tale effetto si potrebbe verificare.

**Opacità** Opacità della sfumatura, come frazione del valore Opacità della clip.

**Blending Mode (Metodo fusione)** Metodo di fusione da usare quando si combina la sfumatura con la clip.

## Effetto Pattern celle

L'effetto Pattern celle genera pattern celle basati sul disturbo delle celle. Usatelo per creare texture e pattern di fondo fissi o in movimento. I pattern possono essere usati a loro volta come mascherini con texture, come mappe di transizione o come sorgente per le mappe di spostamento.

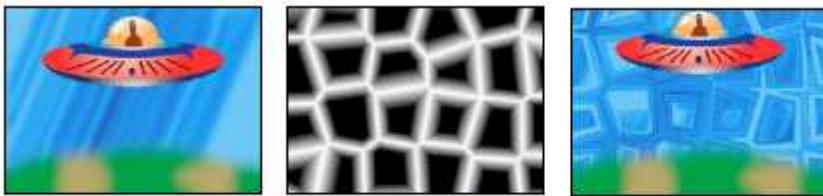


Immagine originale (a sinistra); l'effetto Pattern celle crea una mappa di spostamento (al centro) usata per l'effetto Mappa di spostamento (a destra).

**Pattern cella** Pattern celle da usare. *HQ* indica pattern di alta qualità che eseguono il rendering con una definizione maggiore rispetto ai corrispettivi non contrassegnati. Cristalli misti è disponibile solo come opzione di alta qualità.

**Inverti** Inverte il pattern celle. Le aree nere diventano bianche e le aree bianche diventano nere.

**Contrasto/Nitidezza** Specifica il contrasto del pattern celle quando usate il pattern celle Bolle, Cristalli, Cuscino, Cristalli misti o Tubolare. Il controllo specifica la luminosità per una qualsiasi delle opzioni Placche o Cristallizzazione.

**Overflow** Metodo usato dall'effetto per rimappare i valori non compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255. Overflow non è disponibile se si scelgono pattern celle basati sulla nitidezza.

- **Taglia** I valori superiori a 255 vengono mappati a 255. I valori inferiori a 0 vengono mappati a 0. Il valore di Contrasto controlla in che misura l'immagine supera l'intervallo 0-255; i valori più alti determinano un'immagine prevalentemente in bianco e nero, con una quantità inferiore di grigio. Pertanto, con impostazioni di contrasto più elevate, i dettagli delle celle sono meno definiti.

- **Attenuazione** Riassocia i valori di scala di grigio in modo che rientrino nell'intervallo 0-255. Il contrasto appare ridotto, le celle sono principalmente grigie con poche aree di nero o bianco puro.

- **Valore max** I valori superiori a 255 o inferiori a 0 vengono riflessi nell'intervallo 0-255. Un valore pari a 258 (255+3), ad esempio, viene riflesso su 252 (255-3) e un valore pari a -3 viene riflesso su 3. Con questa impostazione, i valori di Contrasto superiori a 100 accrescono la complessità e il dettaglio.

**Dispersione** Casualità con cui viene disegnato il pattern. I valori più bassi determinano pattern celle più uniformi o simili a una griglia.

**Dimensioni** Dimensioni della cella. Le dimensioni predefinite sono pari a 60.

**Scostamento** Determina la parte del pattern celle usato.

**Opzioni affiancamento** Scegliete Attiva divisione in porzioni per creare un pattern costituito da porzioni ripetute. Celle orizzontali e Celle verticali determinano quante celle sia larga e quante celle sia alta ogni porzione.

**Evoluzione** L'animazione di questa impostazione determina modifiche del pattern nel tempo.

**Opzioni evoluzione** Fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di elementi di pattern celle in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

- **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.

- **Ciclo** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il pattern delle celle passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.
- **Random Seed (Numero casuale)** Specifica un valore dal quale generare il pattern delle celle. Animando questa proprietà otterrete un lampeggiamento da un pattern delle celle all'altro nello stesso tipo di pattern delle celle. Per la transizione uniforme del pattern delle celle, usate il controllo Evoluzione.

### Effetto Scacchiera (solo Windows)

(32 bit) L'effetto Scacchiera crea un pattern a scacchi di rettangoli, metà dei quali è trasparente.



*Il colore corrispondente genera un risultato sofisticato (al centro); utilizzando il rosso con impostazioni elevate di Larghezza e impostazioni basse di Altezza (a destra), si ottiene un risultato a strisce.*

**Ancoraggio** Punto di origine del pattern a scacchi. Spostando questo punto, il pattern si scosta.

**Dimensioni da** Modalità di determinazione delle dimensioni dei rettangoli:

- **Punto d'angolo** Le dimensioni di ogni rettangolo sono quelle del rettangolo con angoli opposti definiti dai punti Ancoraggio e Angolo.
- **Cursore larghezza** L'altezza e la larghezza di un rettangolo sono uguali al valore Larghezza, vale a dire che i rettangoli sono quadrati.
- **Cursori larghezza e altezza** L'altezza di un rettangolo è uguale al valore Altezza. La larghezza di un rettangolo è uguale al valore Larghezza.

**Sfuma** Spessore della sfumatura del bordo nel pattern a scacchi.

**Colore** Colore dei rettangoli non trasparenti.

**Opacità** Opacità dei rettangoli colorati.

**Blending Mode (Metodo fusione)** Metodo di fusione da usare per comporre il pattern a scacchi sopra la clip originale. La modalità predefinita Nessuno esegue il rendering soltanto del pattern a scacchiera.

### Effetto Cerchio

L'effetto Cerchio crea un cerchio o un anello in tinta unita personalizzabile.

**Bordo** Nessuno crea un disco in tinta unita. Tutte le altre opzioni creano anelli. Ogni opzione corrisponde a un diverso set di proprietà che determina il trattamento della forma e del bordo dell'anello:

- **Raggio bordi** La differenza tra la proprietà Raggio bordo e la proprietà Raggio consiste nello spessore dell'anello.
- **Spessore** La proprietà Spessore imposta lo spessore dell'anello.
- **Spessore \* raggio** Il prodotto della proprietà Spessore e della proprietà Raggio è uguale allo spessore dell'anello.
- **Spessore e sfumatura \* raggio** Il prodotto della proprietà Spessore e della proprietà Raggio è uguale allo spessore dell'anello. Il prodotto della proprietà Sfumatura e della proprietà Raggio è uguale alla sfumatura dell'anello.

**Sfuma** Spessore della sfumatura.

**Inverti cerchio** Inverte il mascherino.

**Metodo fusione** Metodo di fusione usato per combinare la forma e la clip originale. L'opzione predefinita Nessuno visualizza solo la forma, senza la clip originale.

### Effetto Riempimento contagocce

L'effetto Riempimento contagocce applica un colore campionato alla clip di origine. Questo effetto è utile per selezionare rapidamente un colore in tinta unita da un punto campione della clip originale o per selezionare un valore di colore da una clip e usando i metodi di fusione per applicare questo colore a una seconda clip.

**Punto campione** Centro dell'area campionata.

**Raggio campione** Raggio dell'area campionata.

**Colori pixel medi** Valori di colore che vengono campionati:

- **Ignora vuoti** Campiona i valori di colore RGB medi, esclusi quelli dei pixel trasparenti.
- **Tutti** Campiona la media di tutti valori di colore RGB, compresi quelli dei pixel trasparenti.
- **Tutti premoltiplicati** Campiona la media di tutti valori di colore RGB, premoltiplicati con il canale alfa.

• **Alfa incluso** Campiona la media di tutti i valori di colore RGB e del valore del canale alfa. Come risultato anche il colore campionato contiene la trasparenza media dei pixel campionati.

**Mantieni alfa originale** Quando è selezionato, l'effetto mantiene il canale alfa della clip originale. Se scegliete Alfa incluso nel menu Colori pixel medi, il canale alfa dell'originale viene riprodotto sul colore campionato.

**Fondi con originale** Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.



Immagine originale (a sinistra) e con l'applicazione di diversi campionamenti di colore (al centro e a destra)

### Effetto Griglia

Usate l'effetto Griglia per creare una griglia personalizzabile. Eseguite il rendering di questa griglia in un mascherino colorato o come maschera del canale alfa della clip di origine. Questo effetto è ideale per generare elementi grafici e mascherini all'interno dei quali poter applicare altri effetti.

**Ancoraggio** Punto di origine del pattern a griglia. Spostando questo punto, il pattern si scosta.

**Dimensioni da** Modalità di determinazione delle dimensioni dei rettangoli:

• **Punto d'angolo** Le dimensioni di ogni rettangolo sono quelle del rettangolo con angoli opposti definiti dai punti Ancoraggio e Angolo.

• **Cursore larghezza** L'altezza e la larghezza di un rettangolo sono uguali al valore Larghezza, vale a dire che i rettangoli sono quadrati.

• **Cursori larghezza e altezza** L'altezza di un rettangolo è uguale al valore Altezza. La larghezza di un rettangolo è uguale al valore Larghezza.

**Bordo** Spessore delle linee della griglia. Se il valore è pari a 0, la griglia scompare.

**Sfuma** Morbidezza della griglia.

**Inverti griglia** Inverte le aree trasparenti ed opache della griglia.

**Colore** Colore della griglia.

**Opacità** Opacità della griglia.

**Blending Mode (Metodo fusione)** Metodo di fusione da usare per comporre la griglia sopra la clip originale. La modalità predefinita Nessuno esegue il rendering soltanto della griglia.



Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)

### Effetto Riflesso lente

L'effetto Riflesso lente simula la rifrazione causata dal bagliore di una luce intensa sulla lente di un obiettivo.

**Centro riflesso** Indica la posizione del centro del bagliore.

**Luminosità riflesso** Specifica la percentuale di luminosità. I valori possono variare tra 0% e 300%.

**Tipo lente** Seleziona il tipo di lente da simulare.

**Fondi con originale** Specifica il grado in base al quale l'effetto verrà unito alla clip sorgente.

### Effetto Fulmine

L'effetto Fulmine crea lampi, effetti tipo Scala di Giacobbe e altri effetti visivi tra due punti specificati in una clip. L'effetto Fulmine viene animato automaticamente senza fotogrammi chiave sull'intero intervallo temporale della clip.

**Punto iniziale, Punto finale** Dove inizia e termina l'effetto.

**Segments (Segmenti)** Numero di segmenti da cui è composto il corpo principale del lampo di luce. I valori più elevati generano un maggiore dettaglio, ma una minore fluidità dell'animazione.

**Ampiezza** Dimensioni delle ondulazioni presenti nel fulmine come percentuale della larghezza della clip.

**Livello dettaglio, Ampiezza dettaglio** Grado di dettagli da aggiungere al fulmine e alle sue diramazioni. Per Livello dettaglio, i valori sono in genere compresi tra 2 e 3. Per Ampiezza dettaglio, un valore standard usato è 0,3. I valori più alti per ciascun controllo sono ideali per le immagini fisse, ma tendono a oscurare le animazioni.

**Branching (Diramazioni)** Quantità di ramificazioni (diramazioni) da aggiungere alle estremità dei segmenti del fulmine. Il valore 0 non produce alcuna ramificazione; il valore 1,0 genera ramificazioni in ogni segmento.

**Ramificazioni secondarie** Quantità di diramazioni secondarie da aggiungere ai rami. Se si impostano valori elevati, i fulmini assumono l'aspetto di alberi luminosi.

**Branch Angle (Angolo ramo)** Angolo tra il ramo e il lampo di luce principale.

**L ungh. segm. ramo** Lunghezza di ciascun segmento di un ramo come frazione della lunghezza media dei segmenti del fulmine.

**Branch Segments (Segm. per ramo)** Numero massimo di segmenti in ciascun ramo. Per produrre rami lunghi, specificate valori più elevati sia per la lunghezza dei segmenti di ramificazione che per i segmenti di ramificazione.

**Branch Width (Largh. ramo)** Larghezza media di ogni ramo come frazione della larghezza del fulmine.

**Velocità** Velocità di ondulazione del fulmine.

**Stability (Stabilità)** Vicinanza del fulmine alla linea che congiunge il punto iniziale e il punto finale. I valori bassi mantengono il fulmine vicino alla linea; i valori alti creano oscillazioni significative.

**Punto finale fisso** Determina se il punto finale del fulmine deve rimanere in una posizione fissa. Se questo controllo non è selezionato, l'estremità del fulmine si ondula intorno al punto finale.

**Larghezza, Variazione larghezza** Larghezza del corpo principale del fulmine ed entità di variazione della larghezza dei diversi segmenti. Le variazioni di larghezza sono casuali. Un valore pari a 0 non dà luogo ad alcuna variazione di larghezza; un valore pari a 1 dà luogo alla massima variazione di larghezza.

**Larghezza di base** Larghezza del bagliore interno, sulla base di quanto specificato per l'opzione Colore interno. Questo valore è relativo alla larghezza totale del fulmine.

**Colore esterno, Colore interno** I colori utilizzati per i bagliori esterni e interni del lampo. Poiché l'effetto aggiunge questi colori prima degli altri colori esistenti nella composizione, in genere si ottengono risultati migliori con i colori primari. Spesso i colori brillanti appaiono molto più chiari (o addirittura bianchi) a seconda della luminosità dei colori sottostanti.

**Forza tirante, Direzione forza tirante** Intensità e direzione della forza che trascina il fulmine. Usate Forza tirante con il valore Stabilità per creare l'effetto Scala di Giacobbe.

**Numero casuale** Valore di input per il generatore di disturbo casuale alla base dell'effetto Fulmine.

**Blending Mode (Metodo fusione)** Metodo di fusione da usare per comporre il fulmine sopra la clip originale.

**Riesegui a ogni fotogramma** Rigenera il fulmine a ogni fotogramma. Per fare in modo che il fulmine sia generato nello stesso modo e nello stesso fotogramma ogni volta che viene eseguito, non selezionate questa opzione. Se si seleziona questa opzione, il tempo di rendering aumenta.

### Effetto Secchiello

L'effetto Secchiello è uno strumento di disegno non distruttivo che riempie un'area selezionata con un colore in tinta unita. Funziona in modo molto simile allo strumento secchiello di vernice di Adobe Photoshop. Usate l'effetto Secchiello per colorare disegni con contorni tipo cartone animato o per sostituire le aree di colore in un'immagine.



*I colori riempiono forme a spirale su tracce separate (a sinistra e al centro); effetto applicato al disco volante con il metodo di fusione Colore (a destra)*

**Punto riempimento** L'effetto riempie un'area contenente il punto riempimento. L'area è determinata dall'analisi dei pixel vicini al punto di riempimento e dall'espansione dell'area di riempimento tramite l'aggiunta di pixel corrispondenti. La distanza della diffusione del colore di riempimento dipende dall'impostazione Tolleranza, oltre che dall'opzione scelta dal menu Selettore riempimento.



**Selettore riempimento** Valori sui quali operare:

- **Colore e alfa** Specifica che l'effetto riempie con il nuovo colore i canali RGB e alfa del punto di riempimento.
- **Colore semplice** Specifica che l'effetto riempie il canale RGB dell'area del punto di riempimento con il nuovo colore.
- **Trasparenza** Specifica che l'effetto riempie solo le aree trasparenti vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni, è necessario impostare un punto di riempimento in un'area trasparente.
- **Opacità** Specifica che l'effetto riempie solo le aree opache vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni, è necessario impostare un punto di riempimento in un'area opaca.
- **Canale alfa** Specifica che l'effetto riempie le aree opache o trasparenti dell'intera immagine, a seconda del valore del canale alfa nel punto in cui impostate il punto di riempimento.

**Tolleranza** Distanza dai valori di colore di Punto riempimento a cui possono trovarsi i valori di colore di un pixel, pur continuando a corrispondere. Valori maggiori espandono l'intervallo di pixel riempiti dall'effetto.

**Soglia di visualizzazione** Mostra i pixel corrispondenti, ovvero quelli compresi nel valore Tolleranza dei valori di colore del pixel Punto riempimento. Questa opzione risulta particolarmente utile per tracciare le perdite. Se è presente un piccolo spazio, il colore può scorrere e riempire le aree non destinate a essere riempite.

**Tratto** Modo in cui l'effetto tratta i bordi dell'area riempita:

- **Anti-alias** Applica l'anti-alias ai bordi dell'area riempita.
- **Sfuma** Crea un bordo sfumato per l'area riempita. I valori di Morbidezza sfumatura creano un bordo che scompare più gradualmente.
- **Estensione** Espande l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si estende oltre il bordo dell'area di riempimento.
- **Riduzione** Contrae l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si contrae dal bordo dell'area di riempimento.
- **Tratto** Limita il riempimento al solo bordo dell'area selezionata. Il valore Larghezza tratto indica la larghezza del tratto in pixel.

**Colore** Colore di riempimento.

**Opacità** Opacità dell'area riempita.

**Metodo fusione** Metodo di fusione da usare per comporre il risultato dell'effetto sopra la clip originale. Usare solo riempimento per visualizzare solo il riempimento.

### Effetto Sfumatura

L'effetto Sfumatura crea una sfumatura di colore. Potete creare sfumature lineari o radiali e variare nel tempo la posizione e i colori della sfumatura. Usate le proprietà Inizio sfumatura e Fine sfumatura per specificare le posizioni iniziali e finali. Usate il controllo Dispersione sfumatura per disperdere i colori ed eliminare l'effetto a strisce.

### Effetto Scrivi sopra

L'effetto Scrivi sopra anima i tratti di una clip. Ad esempio, potete simulare l'azione di scrivere a mano firme o testo in corsivo.



*Effetto Scrivi sopra: Animazione, tratti*

**Posizione pennello** Posizione del pennello. Animate questa proprietà per creare un tratto.

**Lunghezza tratto (sec)** Durata, in secondi, di ogni segno del pennello. Se questo valore è pari a 0, il segno del pennello ha durata illimitata. Per creare un movimento del tratto simile a quello di un serpente, usate un singolo valore costante diverso da zero. Per far espandere e contrarre il tratto, animate questo valore.

**Spaziatura tratti (sec)** Intervallo di tempo, in secondi, tra i segni del pennello. I valori più piccoli generano tratti pennello più uniformi, ma il tempo di rendering è superiore.

**Proprietà tempo disegno e Proprietà tempo pennello** Specifica se le proprietà disegno e le proprietà pennello vengono applicate a ogni segno del pennello o all'intero tratto. Scegliete Nessuno per applicare ogni volta i valori a tutti i segni di pennello nel tratto. Scegliete un nome di proprietà per far mantenere a ogni segno di pennello il valore

*Lezione 002 - 28 ottobre 2010; 04 novembre 2010; 11 novembre 2010; 18 novembre 2010*

per tale proprietà nel momento in cui il segno del pennello è stato disegnato. Ad esempio, se scegliete Colore, ogni segno di pennello mantiene il colore specificato dal valore Colore nel momento in cui il segno è stato disegnato.

**Stile pennello** Modo in cui il tratto del pennello interagisce con l'immagine originale:

- **Su immagine originale** Il tratto del pennello viene visualizzato sopra l'immagine originale.
- **Su trasparente** Il tratto del pennello viene visualizzato sopra la trasparenza. L'immagine originale non viene visualizzata.
- **Rivela immagine originale** L'immagine originale è rivelata dal tratto del pennello.

# Effetti Controllo immagine

**Effetto Bianco e nero**

L'effetto Bianco e nero converte una clip a colori in scala di grigio; ovvero, i colori diventano sfumature di grigio. Impossibile animare questo effetto con i fotogrammi chiave.

**Effetto Bilanciamento colore (RGB)**

L'effetto Bilanciamento colore (RGB) modifica la quantità di rosso, verde e blu in una clip.

**Effetto Corrispondenza colore (solo Windows)**

Consente di far corrispondere i colori di una clip sorgente a quelli di un'altra clip mediante la regolazione di tonalità, saturazione e luminanza. I contagocce Campione eseguono il campionamento di ombre, luci e mezzitoni del campione o del colore che volete ottenere. I contagocce Destinazione eseguono il campionamento di ombre, luci e mezzitoni della clip che volete correggere.

**Metodo** Specifica il metodo con cui i colori vengono regolati: HSL, RGB e Curve.

**Effetto Passata colore (solo Windows)**

L'effetto Passata colore converte in scala di grigio l'intera clip, tranne un unico colore specificato. Usate l'effetto Passata colore per evidenziare una porzione particolare della clip. Nella clip di una partita di pallacanestro ad esempio potete evidenziare la palla selezionando e preservandone il colore e mostrare tutto il resto della clip in scala di grigio. Notate tuttavia che con l'effetto Passata colore, potete isolare solo i colori e non oggetti specifici in una clip.

**Effetto Sostituisci colore (solo Windows)**

Sostituisce con un nuovo colore tutte le occorrenze del colore selezionato, preservando tutti i livelli di grigio. Grazie a questo effetto potete cambiare il colore di un oggetto in un'immagine selezionandolo e quindi regolando i controlli in modo da creare un colore diverso.

**Effetto Correzione gamma**

L'effetto Correzione gamma schiarisce o scurisce una clip senza variare realmente ombre e luci. L'operazione viene effettuata modificando i livelli di luminosità dei mezzitoni (i livelli di grigio medio) e lasciando inalterate le aree scure e chiare. L'impostazione di gamma predefinita è 10. Nella finestra di dialogo Impostazioni dell'effetto, potete regolare il valore di gamma da 1 a 28.



# Effetti di tipi di trasparenza

## Effetto Regolazione alfa

Usate Regolazione alfa al posto dell'effetto Opacità per cambiare l'ordine di rendering predefinito degli effetti fissi. Variate la percentuale di opacità per creare livelli di trasparenza. Le seguenti impostazioni dell'effetto Regolazione alfa consentono di interpretare il canale alfa della clip:

**Ignora alfa** Ignora il canale alfa della clip.

**Inverti alfa** Inverte le aree trasparenti ed opache della clip.

**Solo maschera** Applica l'effetto solo a un'area mascherata.

## Effetto Schermo blu (solo Windows)

Schermo blu crea una trasparenza dal blu della crominanza effettivo. Usate questa trasparenza per escludere sfondi blu ben illuminati quando si creano compositi. Le seguenti impostazioni di Schermo blu vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

**Soglia** Imposta i livelli di blu che determinano le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore verso sinistra si aumenta la quantità di trasparenza. Per visualizzare le aree nere (trasparenti) mentre trascinate il cursore Soglia, usate l'opzione Solo maschera.

**Limite** Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate in Soglia. Trascinando il cursore Limite verso destra l'opacità aumenta. Per visualizzare le aree bianche (opache) mentre spostate il cursore Limite, usate l'opzione Solo maschera.

**Arrotondamento** Specifica la quantità di anti-alias (softening) applicata al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

**Solo maschera** Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.



*Il soggetto viene fotografato su uno sfondo blu (sinistra). Viene applicato l'effetto Schermo blu (destra) per sovrapporre l'oggetto alla traccia sottostante.*

## Effetto Cromaticità (solo Windows)

Fa scomparire tutti i pixel dell'immagine che sono simili al colore chiave specificato. Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.



*Effetto Cromaticità*

*A. Immagine originale B. Colore blu escluso C. Immagine sulla seconda traccia D. Immagine composita finale*

**Somiglianza** Estende o riduce la gamma del colore di destinazione da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

**Fusione** Fonde la clip a cui si sta applicando il tipo di trasparenza con quella sottostante. Più sono alti i valori, maggiore sarà la fusione della clip.

**Soglia** Regola la quantità di ombre nell'intervallo di colore a cui si sta applicando il tipo di trasparenza. Più sono alti i valori, maggiori saranno le ombre conservate.

**Limite** Scurisce o schiarisce le ombre. Trascinate verso destra per scurire le ombre, ma senza andare oltre la barra di scorrimento Soglia, altrimenti i pixel grigi e trasparenti verranno invertiti.

**Arrotondamento** Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. L'anti-alias fonde i pixel per generare bordi meno netti. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

**Solo maschera** Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

### Effetto Trasparenza colore

Questo effetto esclude dall'immagine tutti i pixel simili a un determinato colore del tipo di trasparenza. Esso modifica solo il canale alfa di una clip. Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.



*Gli effetti schermo blu non standard (a sinistra) e di sfondo (al centro) sono combinati con l'effetto Trasparenza colore (a destra).*

### Effetto Mascherino differenza

L'effetto Mascherino per differenza crea una trasparenza confrontando una clip sorgente a un'altra clip e quindi escludendo i pixel dell'immagine sorgente che corrispondono sia alla posizione che al colore dell'immagine per differenza. Questo effetto in genere viene usato per escludere uno sfondo statico dietro un oggetto in movimento, da inserire poi su uno sfondo diverso. Spesso la clip di differenza è semplicemente un fotogramma del filmato di sfondo (prima che l'oggetto in movimento entri sulla scena). Per questo motivo, l'effetto Mascherino differenza è indicato per le scene riprese con una telecamera fissa e uno sfondo immobile.



*Effetto Mascherino differenza*

*A. Immagine originale B. Immagine di sfondo C. Immagine sulla seconda traccia D. Immagine composita finale*

### Effetti Mascherino a 8 punti, Mascherino a 4 punti e Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati

(32 bit) Gli effetti mascherino per elementi indesiderati semplificano l'eliminazione degli elementi estranei alla ripresa, in modo da poter applicare e regolare un effetto in modo efficace. Per una trasparenza più dettagliata, i mascherini vengono applicati con 4, 8 o 16 punti di regolazione. Dopo aver applicato l'effetto, fate clic sull'icona Trasformazione accanto al nome dell'effetto in Controllo effetti. Vengono visualizzate le maniglie del mascherino nel monitor Programma. Per regolare il mascherino, trascinate il mascherino nel monitor Programma o trascinate i controlli nel pannello Controllo effetti.

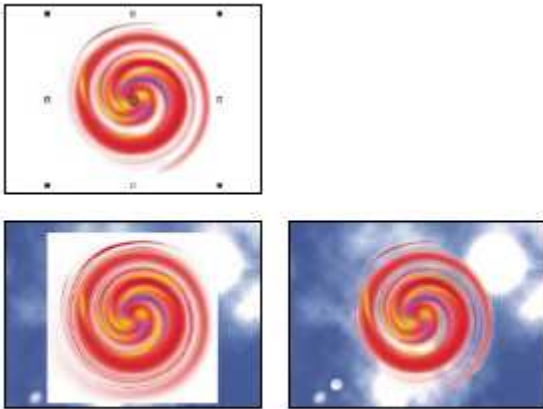
### Effetto Mascherino immagine

Esclude le aree dell'immagine di una clip sulla base dei valori di luminanza di un fermo immagine che funge da mascherino. Le aree trasparenti mostrano le immagini generate dalle clip nelle tracce sottostanti. Non è necessario

che la clip si trovi nella sequenza. Potete usare come mascherino un fermo immagine di qualunque clip del progetto. Per usare come mascherino un'immagine in movimento, applicate l'effetto Mascherino traccia.

### **Effetto Luma**

(32 bit) L'effetto Luma rende trasparenti tutte le aree di un livello con una determinata luminanza o luminosità. Usate questo effetto se l'oggetto da cui volete creare un mascherino ha valore di luminanza molto diverso da quello dello sfondo. Se ad esempio volete creare un mascherino per le note musicali su uno sfondo bianco, potete escludere i valori più chiari. Le note musicali nere diventano le uniche aree opache.



*Lo sfondo bianco dell'originale (in alto e al centro) viene rimosso mediante Trasparenza luma e composto sopra il livello sottostante (a destra).*

Potete regolare le seguenti impostazioni:

**Soglia** Specifica l'intervallo di valori più scuri trasparenti. Più alti sono i valori, maggiore sarà l'intervallo di trasparenza.

**Limite** Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate dal cursore Soglia. Più alti sono i valori, maggiore sarà la trasparenza.

### **Effetto Non rosso**

Non rosso crea la trasparenza da sfondi blu o verdi. Questo tipo di trasparenza è simile a Schermo blu, ma consente anche di fondere due clip. Inoltre, la trasparenza Non rosso agevola la riduzione dei margini irregolari intorno ai bordi degli oggetti non trasparenti. Usate la trasparenza Non rosso per escludere sfondi verdi quando dovete controllare la fusione oppure quando la trasparenza Schermo blu non fornisce risultati soddisfacenti. Le seguenti impostazioni Non rosso sono regolate nel pannello Controllo effetti:

**Soglia** Imposta i livelli di blu o verde che determinano le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore Soglia verso sinistra si aumenta la quantità di trasparenza. Per visualizzare le aree nere (trasparenti) mentre spostate il cursore Soglia, usate l'opzione Solo maschera.

**Limite** Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate dal cursore Soglia. Più alti sono i valori, maggiore sarà la trasparenza. Trascinate verso destra finché l'area opaca non raggiunge il livello desiderato.

**Elimina margine** Rimuove il colore di sfondo verde o blu residuo dai bordi delle aree opache di una clip. Scegliete Nessuno per disabilitare questa opzione. Scegliete Verde o Blu per rimuovere un bordo residuo da uno sfondo verde o blu.

**Arrotondamento** Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere a nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

**Solo maschera** Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

### **Effetto Differenza RGB (solo Windows)**

Differenza RGB è una versione semplificata di Cromaticità che consente di selezionare una gamma per il colore di destinazione ma non di fondere l'immagine o regolare la trasparenza nei grigi. Usate Differenza RGB in caso di scene molto luminose che non contengono ombre o per montaggi rapidi che non richiedono modifiche di precisione.

Le seguenti impostazioni di Differenza RGB vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

**Colore** Specifica il colore nel video reso trasparente dalla maschera.

**Somiglianza** Estende o riduce la gamma del colore di destinazione da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

**Arrotondamento** Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

**Solo maschera** Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

**Ombra esterna** Aggiunge 50% di grigio, 50% di spostamento di ombra opaca 4 pixel in basso e a destra dalle aree opache dell'immagine originale nella clip. Questa opzione dà i risultati migliori se usata con oggetti grafici semplici, come i titoli.

#### **Effetto Rimuovi mascherino**

L'effetto Rimuovi mascherino elimina le sbavature di colore dalle clip che sono state precedentemente moltiplicate per un colore. L'effetto è utile per unire i canali alfa alle texture di riempimento disponibili in file separati. Se importate un filmato con un canale alfa premoltiplicato o se create canali alfa con After Effects, può essere opportuno rimuovere gli aloni presenti nelle immagini. Gli aloni sono causati da un forte contrasto tra il colore dell'immagine e il colore dello sfondo o mascherino. Rimuovendo o cambiando il colore del mascherino, potete eliminare gli aloni. Usate l'opzione Colore sfondo per specificare il nuovo colore di sfondo quando desiderate cambiare il colore del mascherino.

#### **Effetto Mascherino traccia**

(32 bit) L'effetto Mascherino traccia crea in una clip aree trasparenti che corrispondono ai livelli di luminanza di un'altra clip. Le aree trasparenti mostrano l'immagine generata dalle clip nelle tracce sottostanti. Per escludere la clip del mascherino dal risultato finale, selezionate la clip e scegliete Clip > Abilita.

# Disturbo e granulosità, effetti

## Effetto Polvere e grana

L'effetto Polvere e grana riduce il disturbo e i difetti modificando i pixel diversi entro un raggio specificato in modo che risultino più simili ai pixel vicini. Per ottenere un bilanciamento tra la nitidezza dell'immagine e l'occultamento dei difetti, provate varie combinazioni di impostazioni di raggio e soglia.



*Immagine originale con graffi (a sinistra), visualizzazione ingrandita dei graffi (al centro) e graffi rimossi con perdita di chiarezza (a destra)*

**Raggio** Distanza fino alla quale l'effetto cerca le differenze tra i pixel. Valori elevati rendono l'immagine sfocata. Fermatevi al valore più basso che consente di eliminare i difetti.

**Soglia** Misura in cui i pixel possono essere diversi da quelli vicini senza essere modificati dall'effetto. Fermatevi al valore più elevato che consente di eliminare i difetti.

## Effetto Mediano

L'effetto Mediano sostituisce ogni pixel con un pixel che ha il valore di colore mediano dei pixel vicini con il raggio specificato. Con i valori di Raggio bassi, questo effetto è utile per ridurre alcuni tipi di disturbo. Con valori di Raggio più elevati, questo effetto conferisce a un'immagine un aspetto pittorico.



*Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)*

## Effetto Disturbo

Cambia casualmente i valori dei pixel dell'immagine.

**Quantità di disturbo** Quantità di disturbo da aggiungere.

**Noise Type (Tipo disturbo)** Usa disturbo colore aggiunge valori casuali ai singoli canali rosso, verde e blu. In caso contrario, viene aggiunto lo stesso valore casuale a tutti i canali per ogni pixel.

**Clipping (Taglia)** Ritaglia i valori dei canali di colore. Deselezionando questa opzione, il disturbo diventa più evidente.

## Effetto Disturbo alfa

L'effetto Disturbo alfa aggiunge il disturbo al canale alfa.

**Noise (Disturbo)** Tipo di disturbo. Casuale uniforme crea quantità uguali di disturbo nero e bianco. Casuale quadrato crea un disturbo ad elevato contrasto. Animazione casuale crea un disturbo animato mentre Animazione quadrata crea un disturbo animato a contrasto elevato.

**Quantità** Intensità del disturbo.

**Alfa originale** Come applicare il disturbo al canale alfa:

- **Aggiungi** Genera quantità uguali di disturbo nelle aree trasparenti e opache della clip.
- **Blocca** Genera un disturbo solo nelle aree opache.
- **Scala** Aumenta la quantità di disturbo proporzionalmente al livello di opacità e non genera alcun disturbo nelle aree trasparenti al 100%.
- **Bordi** Genera un disturbo soltanto nelle aree parzialmente trasparenti, quali il bordo del canale alfa.

**Overflow** Metodo utilizzato dall'effetto per rimappare i valori non compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255:

- **Taglia** I valori superiori a 255 vengono mappati a 255. I valori inferiori a 0 vengono mappati a 0.
- **Valore max** I valori al di sopra di 255 o al di sotto di 0 vengono riflessi nell'intervallo 0-255. Ad esempio, un valore pari a 258 (255+3) viene riflesso su 252 (255-3) e un valore pari a -3 viene riflesso su 3.

• **Reimposta** I valori superiori a 255 e inferiori a 0 vengono distribuiti nell'intervallo 0-255. Ad esempio, un valore pari a 258 viene distribuito su 2, un valore pari a 256 viene distribuito su 0 e un valore pari a -3 viene distribuito su 253.

**Random Seed (Numero casuale)** Valore di input per il generatore di numeri casuali per il disturbo. Questo controllo è attivo soltanto se scegliete Casuale uniforme o Casuale quadrato.

**Fase disturbo** Specifica l'ubicazione del disturbo. Questo controllo è attivo solo se scegliete Animazione casuale o Animazione quadrata.

**Opzioni disturbo (animazione)** Modalità di animazione del disturbo.

- **Disturbo ciclo** Genera un ciclo di disturbo che viene riprodotto una volta nella quantità di tempo specificata.
- **Ciclo (in rivoluzioni)** Specifica il numero di rivoluzioni di Fase disturbo che il disturbo passa in rassegna prima che si ripeta (disponibile solo quando è selezionato Disturbo ciclo). Modificate la temporizzazione dei fotogrammi chiave Fase disturbo per regolare la velocità dei cicli Fase disturbo.

### **Effetti Disturbo HLS e Effetti Disturbo HLS automatico**

L'effetto Disturbo HLS genera un disturbo statico nelle clip che usano metraggio sorgente fisso o in movimento. L'effetto Disturbo HLS automatico crea automaticamente un disturbo animato. Entrambi gli effetti offrono vari tipi di disturbo, i quali possono essere aggiunti alla tonalità, alla saturazione o alla luminosità di una clip. I controlli relativi a questi effetti sono identici ad eccezione del controllo finale, il quale determina l'animazione del disturbo.



*Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)*

**Noise (Disturbo)** Tipo di disturbo. Casuale uniforme crea quantità uguali di disturbo nero e bianco. Casuale quadrato crea un disturbo ad elevato contrasto. Animazione casuale crea un disturbo animato, mentre Animazione quadrata crea un disturbo animato a contrasto elevato. Granulosità genera un disturbo simile alla granulosità analogo alla granulosità delle pellicole.

**Tonalità** Quantità di disturbo aggiunto ai valori di tonalità.

**Lightness (Luminosità)** Quantità di disturbo aggiunto ai valori di luminosità.

**Saturazione** Quantità di disturbo aggiunto ai valori di saturazione.

**Dimensioni granulosità** Questo controllo è attivo solo per il tipo di disturbo Granulosità.

**Fase disturbo (solo Disturbo HLS)** Valore di input per il generatore di numeri casuali per il disturbo. Quando impostate i fotogrammi chiave per Fase disturbo, l'effetto passa in rassegna le fasi per creare un disturbo animato. Con differenze di valori maggiori tra i fotogrammi chiave aumenta maggiormente la velocità dell'animazione del disturbo.

**Velocità animazione disturbo (solo Disturbo HLS automatico)** Velocità dell'animazione del disturbo. Animate questa proprietà per accelerare o decelerare l'animazione del disturbo.



# Effetti di prospettiva

## Effetto 3D di base

L'effetto 3D di base manipola una clip nello spazio 3D. Potete ruotare l'immagine attorno agli assi orizzontale e verticale e avvicinarla o allontanarla rispetto a voi. Potete inoltre creare una luce speculare e realizzare l'effetto di una luce che si riflette su una superficie ruotata. La sorgente luminosa della luce speculare si trova sempre sopra, dietro e a sinistra rispetto all'osservatore. Poiché la luce arriva dall'alto, l'immagine deve essere inclinata all'indietro perché questo effetto sia visibile. Le luci speculari possono aumentare il realismo dell'aspetto 3D.



*Effetto 3D di base: Rotazione (a sinistra), Rotazione e Inclinazione (al centro) e Rotazione, Inclinazione e Distanza (a destra)*

**Swivel (Rotazione)** Controlla la rotazione orizzontale (attorno all'asse verticale). Potete ruotare di oltre 90° per visualizzare la parte posteriore dell'immagine, ossia l'immagine speculare della parte anteriore.

**Tilt (Inclinazione)** Controlla la rotazione dell'asse verticale (attorno all'asse orizzontale).

**Distanza da immagine** Specifica la distanza dell'immagine dall'osservatore. Maggiore è la distanza, più l'immagine si allontana.

**Specular Highlight (Luce speculare)** Aggiunge un riflesso luminoso alla superficie dell'immagine ruotata, come in presenza di una luce proveniente dall'alto. Se è selezionata l'opzione Disegna reticolo anteprima, la luce speculare è indicata da un segno più (+) rosso se non è visibile sulla clip (il centro della luce non interseca la clip) e da un segno più (+) verde se è visibile. È necessario eseguire il rendering dell'anteprima perché l'effetto Luce speculare diventi visibile nel monitor Programma.

**Preview (Anteprima)** Traccia il profilo strutturale dell'immagine 3D. Sul profilo strutturale viene rapidamente eseguito il rendering. Per verificare i risultati finali, deselezionate Disegna reticolo anteprima al termine dell'elaborazione dell'immagine strutturale.

## Effetto Alfa rilievo

L'effetto Alfa rilievo aggiunge un bordo smussato e illumina i contorni del canale alfa dell'immagine, conferendo spesso agli elementi 2D un aspetto 3D. Se nella clip non è presente un canale alfa o se la clip è completamente opaca, l'effetto sarà applicato ai bordi della clip. Il bordo creato da questo effetto è leggermente meno accentuato di quello creato dall'effetto Bordi in rilievo. Questo effetto è indicato il per testo contenente un canale alfa.

## Effetto Bordi in rilievo

Conferisce ai bordi dell'immagine un aspetto 3D netto e illuminato. Le posizioni dei bordi sono determinate dal canale alfa dell'immagine sorgente. A differenza dell'effetto Alfa rilievo, i bordi creati da questo effetto sono sempre rettangolari; le immagini con canali alfa non rettangolari non producono pertanto l'effetto desiderato. Tutti i bordi hanno lo stesso spessore.

## Effetto Ombra esterna

L'effetto Ombra esterna aggiunge un'ombra dietro la clip. La forma dell'ombra esterna è determinata dal canale alfa della clip. Quando aggiungete un'ombra esterna a una clip, dietro a esso viene visualizzata una struttura con bordi sfumati del canale alfa della clip, come se un'ombra venisse proiettata sullo sfondo o sugli oggetti sottostanti. Diversamente da molti altri effetti, Ombra esterna vi consente di creare un'ombra oltre i limiti della clip (le dimensioni dell'origine della clip).





Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

### Effetto Ombra radiale

L'effetto Ombra radiale crea un'ombra da una sorgente luminosa puntiforme sulla clip a cui viene applicata, anziché da una sorgente luminosa infinita (come accade per l'effetto Ombra esterna). L'ombra viene proiettata dal canale alfa della clip di origine, lasciando che il colore della clip influenzi il colore dell'ombra mano a mano che la luce passa attraverso le aree semitrasparenti.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

**Colore ombra** Colore dell'ombra.

**Opacità** Opacità dell'ombra.

**Sorgente luminosa** Ubicazione della sorgente luminosa puntuale.

**Distanza proiezione** Distanza dalla clip alla superficie su cui cade l'ombra. L'ombra appare più grande man mano che questo valore aumenta.

**Morbidezza** Morbidezza dei bordi dell'ombra.

**Render (Rendering)** Tipo di ombra:

- **Regolare** Crea un'ombra in base ai valori di Colore ombra e Opacità, a prescindere dai pixel semitrasparenti presenti nella clip. Se scegliete Regolare, il controllo Influenza colore è disattivato.

- **Bordo vetro** Crea un'ombra colorata basata sul colore e l'opacità della clip. Se la clip contiene pixel semitrasparenti, l'ombra usa sia il colore che la trasparenza della clip creando l'effetto, ad esempio, del sole che brilla attraverso un vetro colorato. Più i pixel della clip sono trasparenti, più il colore dell'ombra corrisponde ai colori della clip. Se la clip non contiene pixel semitrasparenti, il risultato dell'effetto Bordo vetro è poco evidente.

**Influenza colore** Frazione dei valori dei colori della clip che appaiono nell'ombra. Al 100%, l'ombra assume il colore dei pixel semitrasparenti eventualmente presenti nella clip. Se la clip non contiene pixel semitrasparenti, Influenza colore ha un effetto ridotto, mentre il valore Colore ombra determina il colore dell'ombra. Diminuendo il valore di Influenza colore, i colori della clip nell'ombra vengono mescolati con il colore dell'ombra. Aumentando Influenza colore, l'influenza di Colore ombra viene ridotta.

**Solo ombra** Selezionate per eseguire il rendering solo dell'ombra.

**Ridimensiona livello** Selezionate per consentire all'ombra di estendersi oltre i contorni originali della clip.

# Effetti di rendering

## Effetto fantasma (solo Windows)

L'effetto Ellisse disegna un'ellisse.



*Immagine originale (a sinistra), con l'effetto applicato allo sfondo una volta (al centro) e più volte (a destra)*

# Effetti di stilizzazione

## Effetto Bagliore alfa

L'effetto Bagliore alfa aggiunge colore ai bordi di un canale alfa mascherato. Potete fare in modo che un singolo colore sfumi o si trasformi in un altro colore quando si allontana dal bordo.

**Bagliore** Controlla la distanza con cui un colore può estendersi rispetto al bordo del canale alfa. Maggiore è l'impostazione, più ampio è il bagliore generato (ciò può rallentare di molto l'elaborazione prima della riproduzione o dell'esportazione).

**Luminosità** Controlla l'opacità iniziale del bagliore.

**Colore iniziale** Mostra il colore corrente del bagliore. Fate clic sul campione colori per scegliere un colore diverso.

**Usa colore finale** Consente di aggiungere un altro colore sul bordo esterno del bagliore.

**Dissolvenza** Specifica se i colori devono sfumare o rimanere inalterati.

## Effetto Tratti pennello

L'effetto Tratti pennello applica l'aspetto di un disegno poco preciso a un'immagine. Potete inoltre usare questo effetto per ottenere uno stile divisionista attraverso l'impostazione della lunghezza dei tratti pennello su 0 e l'aumento della densità dei tratti. Sebbene sia possibile specificare la direzione dei tratti, questi vengono distribuiti casualmente in minima misura per produrre un risultato più naturale. Questo effetto altera il canale alfa e i canali dei colori; se avete escluso una parte dell'immagine con una maschera, i tratti del pennello coprono anche i bordi della maschera.



Immagine originale (a sinistra), con l'effetto applicato (al centro) e con Dimensione pennello e Lunghezza modificati (a destra)

**Angolo tratto** Direzione in cui vengono applicati i tratti. L'immagine viene spostata effettivamente in tale direzione, con un possibile taglio dei contorni della clip.

**Dimensione pennello** Specifica le dimensioni del pennello, in pixel.

**Lunghezza tratto** Lunghezza massima in pixel di ciascun tratto.

**Densità tratto** Densità più elevate determinano tratti di pennello sovrapposti.

**Casualità tratto** Crea tratti non uniformi. Una casualità elevata determina una maggiore variazione dei tratti rispetto alle impostazioni di pennello e tratto specificate.

**Superficie disegno** Specifica la posizione in cui vengono applicati i tratti di pennello:

- **Disegna su immagine originale** Applica i tratti sopra la clip non modificata. Questa è l'impostazione predefinita.
- **Disegna su trasparente** Determina la visualizzazione dei soli tratti, rendendo trasparente la clip tra i tratti.
- **Disegna su bianco/Disegna su nero** Applica i tratti sopra uno sfondo bianco o nero.

**Fondi con originale** Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

## Effetto Rilievo colore

L'effetto Rilievo colore è analogo all'effetto Rilievo, senza l'eliminazione dei colori originali dell'immagine.

## Effetto Rilievo

L'effetto Rilievo rende più nitidi i bordi degli oggetti nell'immagine ed elimina i colori. L'effetto può illuminare i bordi secondo un angolo specificato.

**Direction (Direzione)** Direzione da cui proviene la sorgente di luce.

**Relief (Rilievo)** Altezza apparente in pixel del rilievo. Questa impostazione controlla lo spessore massimo effettivo dei bordi evidenziati.

**Contrast (Contrasto)** Determina la nitidezza dell'immagine.

**Fondi con originale** Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

#### **Effetto Trova bordi**

L'effetto Trova bordi identifica le aree dell'immagine con transizioni significative mettendo in risalto i bordi. I bordi possono apparire come linee scure su uno sfondo bianco o come linee colorate su uno sfondo nero. Se applicate questo effetto, le immagini assumono l'aspetto di schizzi pittorici o di negativi fotografici dell'originale.

**Inverti** Inverte l'immagine dopo avere individuato i bordi. Quando questa opzione non è selezionata, i bordi appaiono come linee scure su uno sfondo bianco. Quando è selezionata, i bordi appaiono come linee chiare su uno sfondo nero.

#### **Effetto Mosaico**

L'effetto Mosaico riempie una clip con rettangoli in tinta unita, conferendo un effetto pixel all'immagine originale. Questo effetto è utile per simulare visualizzazioni a bassa risoluzione e per rendere irricognoscibile un viso. Inoltre, questo effetto può essere animato e usato in una transizione.

**Blocchi orizzontali/verticali** Numero di blocchi in ogni riga e colonna.

**Sharp Colors (Colori netti)** Conferisce a ciascuna porzione il colore del pixel del centro dell'area corrispondente nell'immagine originale. In caso contrario, a ogni porzione viene conferito il colore medio dell'area corrispondente nell'immagine originale.

#### **Effetto Posterizza**

L'effetto Posterizza consente di specificare il numero di livelli tonali (o valori di luminosità) per ogni canale di un'immagine. L'effetto Posterizza associa quindi i pixel al livello corrispondente più vicino. Scegliendo, ad esempio, due livelli tonali in un'immagine RGB, potete ottenere due tonalità per il rosso, due per il verde e due per il blu. I valori possono variare tra 2 a 255,

**Livello** Numero di livelli di tonalità per ogni canale.

#### **Effetto Replica**

L'effetto Replica suddivide lo schermo in sezioni e visualizza l'intera immagine in ogni sezione. Trascinate il cursore per impostare il numero di sezioni (per colonna e riga).

#### **Effetto Bordi ruvidi**

L'effetto Bordi ruvidi rende frastagliati i bordi del canale alfa di una clip mediante appositi calcoli. Conferisce al testo o alla grafica rasterizzata un aspetto di ruvidità naturale, paragonabile a quello del metallo corrosivo o di un testo dattiloscritto.



*Immagine originale (a sinistra) e con Tipo bordo impostato su Bordi ruvidi (al centro) e Colore deteriorato (a destra)*

**Tipo bordo** Tipo di irruvidimento da usare.

**Colore bordo** Colore da applicare al bordo per il color ruggine o il colore ruvido oppure al riempimento per la fotocopia a colori.

**Bordo** Distanza, in pixel, fino alla quale l'effetto si estende verso l'interno dal bordo del canale alfa.

**Nitidezza bordo** I valori bassi determinano bordi più attenuati. I valori alti determinano bordi più precisi.

**Influenza frattale** Entità dell'irruvidimento.

**Scala** Scala del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

**Dilata larghezza o altezza** Larghezza o altezza del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

**Scostamento (turbolenza)** Determina la parte della forma frattale usata per creare la distorsione.

**Complessità** Determina il livello di dettaglio nella ruvidezza.

**Evoluzione** L'animazione di questa impostazione determina modifiche della ruvidezza nel tempo.

**Opzioni evoluzione** Fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering degli elementi di ruvidezza in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

- **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
- **Ciclo (in rivoluzioni)** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il frattale passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.
- **Random Seed (Numero casuale)** Specifica un valore dal quale generare il disturbo frattale. Animando questa proprietà si ottiene un lampeggiamento da un insieme di forme frattali all'altro dello stesso tipo di frattali. Per la transizione uniforme del disturbo frattale, usate il controllo Evoluzione.

### Effetto Solarizza

L'effetto Solarizza crea una fusione tra l'immagine negativa e quella positiva producendo l'effetto di un'immagine con un alone. Questo effetto è analogo all'esposizione breve alla luce di una pellicola durante lo sviluppo.

### Effetto Luce stroboscopio

L'effetto Luce stroboscopio esegue un'operazione aritmetica su una clip o rende trasparente la clip a intervalli periodici o casuali. Ad esempio, ogni cinque secondi la clip potrebbe diventare completamente trasparente per un decimo di secondo oppure i colori di una clip potrebbero invertirsi a intervalli casuali.

**Colore stroboscopio** Colore della luce stroboscopica.

**Fondi con originale** Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

**Durata stroboscopio (sec)** Durata, in secondi, di ogni stroboscopio.

**Periodo stroboscopio (sec)** Tempo, in secondi, tra gli inizi di stroboscopi successivi.

**Probabilità stroboscopio casuale** Probabilità che l'operazione di stroboscopio venga applicata a un determinato fotogramma.

**Stroboscopio** Scegliete Rende trasparente il livello per ogni stroboscopio per rendere trasparente la clip. Scegliete Solo su colori per usare l'operazione specificata da Operatore stroboscopio.

**Operatore stroboscopio** Operazione da usare per ogni stroboscopio.

**Numero casuale** Probabilità che l'operazione di stroboscopio venga applicata a un determinato fotogramma.

### Effetto texture (solo Windows)

L'effetto Texture simula l'applicazione a clip della texture di un'altra clip. Potete ad esempio applicare all'immagine di un albero una texture di mattoni e controllare la profondità della texture e la sorgente di luce apparente.

**Texture Layer (Livello texture)** Sorgente della texture.

**Direzione luce** Angolo con cui la luce colpisce la texture.

**Contrasto texture** Intensità del risultato.

**Texture Placement (Posizionamento texture)** Come il livello texture viene applicato alla clip:

- **Affianca texture** Applica la texture ripetutamente.
- **Centra texture** Posiziona la texture nel mezzo.
- **Allunga e adatta texture** Allunga la texture fino alle dimensioni della clip.

### Effetto Soglia

L'effetto Soglia converte le immagini in scala di grigio o a colori in immagini in bianco e nero ad alto contrasto. Specificare un livello di luminanza come soglia; tutti i pixel pari o più chiari della soglia vengono convertiti in bianco mentre tutti i pixel più scuri sono convertiti in nero.



Effetto applicato con le impostazioni di soglia 44 (a sinistra), 70 (al centro) e 200 (a destra)

# Effetti Tempo

## Effetto Eco

L'effetto Eco combina i fotogrammi di varie posizioni temporali di una clip. L'effetto Eco può essere usato in molti modi, come semplice eco visiva o per creare effetti come striature e macchie. I risultati di questo effetto sono visibili solo se la clip contiene del movimento. Per impostazione predefinita, tutti gli effetti applicati in precedenza vengono ignorati quando usate l'effetto Eco.



*Immagine originale (a sinistra) e con bassi valori di eco (al centro) e con un numero superiore di eco (a destra)*

**Tempo eco (secondi)** Intervallo temporale, in secondi, tra gli echi. I valori negativi creano echi dai fotogrammi precedenti; i valori positivi creano echi dai fotogrammi successivi.

**Number of Echoes (Numero di echi)** Numero di echi. Se, ad esempio, il valore è pari a 2, il risultato è una combinazione di tre fotogrammi: il tempo corrente, il tempo corrente + il tempo eco e il tempo corrente + (2xtempo eco).

**Starting Intensity (Intensità iniziale)** Opacità della prima immagine nella sequenza di echi.

**Decay (Degrado)** Rapporto tra l'opacità di un eco e quella dell'eco precedente nella sequenza di echi. Se, ad esempio, Decadimento è pari a 0,5, l'opacità del primo eco è pari alla metà dell'intensità iniziale, mentre quella del secondo eco è pari alla metà di questa o a un quarto dell'intensità iniziale.

**Echo Operator (Operatore eco)** Operazione di fusione usata per combinare gli eco.

- **Aggiungi** Combina gli echi aggiungendo i rispettivi valori in pixel. Se l'intensità iniziale è troppo elevata, questa modalità può sovraccaricarsi rapidamente e generare striature bianche.
- **Massima** Combina gli echi prendendo i valori massimi dei pixel da tutti gli echi.
- **Minimo** Combina gli echi prendendo i valori minimi dei pixel da tutti gli echi.
- **Scolora** Simula la combinazione degli echi sovrapponendoli otticamente. Questa impostazione è simile all'aggiunta, ma non si sovraccarica con la stessa rapidità.
- **Composizione da dietro** Usa i canali alfa degli echi per creare composizioni da dietro in avanti.
- **Composizione da davanti** Usa i canali alfa degli echi per creare composizioni da davanti a dietro.
- **Fusione** Medie degli echi.

## Effetto Tempo di posterizzazione

Blocca una clip su una frequenza fotogrammi specifica. Oltre a poter essere usato come effetto speciale a sé stante, questo effetto si presta anche a un uso più sofisticato. Ad esempio, un filmato a 60 campi può essere bloccato su una frequenza di 24 fps (e quindi sottoposto a rendering con una frequenza di 60 campi al secondo) per creare un effetto simile alla pellicola cinematografica. Nei dispositivi hardware questo effetto è talvolta chiamato Effetto stroboscopio. L'animazione del valore del cursore di frequenza fotogrammi può produrre risultati imprevedibili. Per questo motivo, il solo metodo di interpolazione consentito per la frequenza di fotogrammi è Sospesa.

## Effetto Alterazione tempo

L'effetto Alterazione temporale fornisce un controllo preciso su un'ampia gamma di proprietà quando modificate la velocità di riproduzione di un livello, compresi i metodi di interpolazione, l'effetto movimento e il ritaglio dell'origine per eliminare gli artefatti indesiderati. Poiché l'effetto Time Warp influisce solo sul video, in genere è preferibile scollegare il video dall'audio prima di applicarlo a una clip. Riducendo la velocità di una clip con Time Warp, non se ne prolunga la durata ma se ne imposta la fine a un fotogramma precedente. Potete comunque ritagliare la clip, mantenendo l'effetto Time Warp, per tutta la durata della clip stessa. Durante il taglio, tuttavia, sui monitor verranno visualizzati i punti di attacco e stacco della clip non interessati dall'effetto Time Warp. Il punto finale visualizzato nel monitor Programma durante il ritaglio, ad esempio, non coincide con il punto finale della clip visualizzato nell'anteprima quando viene applicato l'effetto. Inoltre, quando si taglia oltre l'ultimo fotogramma del file



multimediale disponibile, sulla clip nella timeline non verranno visualizzate le barre di avvertenza. Tagliare con precisione una clip con l'effetto Alterazione temporale può rivelarsi complicato



*Effetto Alterazione tempo*

### **Opzioni metodo**

Queste opzioni determinano la modalità di generazione dei fotogrammi interpolati:

**Fotogrammi interi** Duplica l'ultimo fotogramma visualizzato.

**Mix fotogrammi** Crea un nuovo fotogramma fondendo i fotogrammi esistenti.

**Movimento pixel** Crea un nuovo fotogramma analizzando il movimento dei pixel nei fotogrammi vicini e creando vettori di movimento.

### **Controlli di Regola tempo in base a**

Scegliete Velocità per specificare una regolazione di tempo come percentuale. Scegliete Fotogramma sorgente per specificare una regolazione di tempo identificando quale fotogramma sorgente riprodurre e in quale momento. Se scegliete Fotogramma sorgente per Regola tempo in base a, dovete animare la proprietà Fotogramma sorgente per eseguire qualsiasi operazione diversa dal fermo fotogramma.

### **Controlli di ottimizzazione per l'interpolazione Movimento pixel**

**Dettagli vettoriali** Determina quanti vettori di movimento vengono usati durante l'interpolazione. Maggiore è il numero di vettori usati, maggiore è il tempo di rendering. Un valore pari a 100 genera un vettore per pixel. Se un livello ha un rapido movimento, potrebbe avere un aspetto migliore con un'impostazione di Dettagli vettoriali più bassa.

**Arrotondamento** Questi controlli hanno effetto sulla nitidezza dell'immagine:

- **Crea da un'immagine** Generare l'output finale dal fotogramma singolo più vicino, invece che dai due fotogrammi più vicini. Questa impostazione consente di ottenere un'immagine più nitida, ma un movimento più a scatti.
- **Correggi modifiche luminanza** Equalizza la luminanza tra i fotogrammi prima di calcolare il movimento.
- **Filtro** Qualità del filtro usato per creare l'immagine interpolata. Estremo fa aumentare notevolmente il tempo di rendering. L'opzione Filtro agisce solo sulla nitidezza dell'immagine finale. Usate la modalità Normale finché non siete pronti per il rendering finale.

**Soglia di errore** Determina la precisione dei pixel che corrispondono da un fotogramma a quello successivo. Un valore più elevato determina un numero inferiore di vettori di movimento e una maggiore fusione.

**Dimensioni blocco** Regola le dimensioni dei blocchi usati per calcolare i vettori.

**Rilevanza** Controlla la rilevanza dei canali rosso, verde e blu nei calcoli usati per analizzare l'immagine. Ad esempio, l'impostazione su zero di Rilevanza rosso e Rilevanza verde significa che solo il canale blu verrà analizzato per verificare le caratteristiche del movimento.

### **Controlli di Effetto movimento**

**Angolo otturatore** Determina l'intensità dell'effetto movimento. L'angolo dell'otturatore viene misurato in gradi, in modo da simulare l'esposizione causata da un otturatore ruotante. Il tempo di esposizione simulata viene determinato suddividendo l'angolo dell'otturatore per la frequenza di fotogrammi moltiplicata per 360°. Un angolo di otturatore di 90°, ad esempio, causa un'esposizione di 1/96 di secondo per fotogramma:  $90^\circ / (360^\circ \times 24\text{fps})$ .

**Campioni otturatore** Controlla la qualità dell'effetto movimento. Un valore più elevato determina un effetto movimento più graduale.

### **Controlli di mascherino, alterazione e ritaglio**

**Livello mascherino** Livello da usare come mascherino per definire le aree di primo piano e di secondo piano di un'immagine. Le aree bianche del mascherino rappresentano il primo piano, mentre quelle nere rappresentano lo sfondo e il grigio si attenua tra il primo piano e lo sfondo.

**Canale mascherino** Canale da usare come mascherino.

**Livello alterazione** Consente di alterare il livello a cui è applicato l'effetto applicando i vettori di movimento dal livello scelto.

**Mostra** Controlla la parte del livello per la quale modificare il tempo.



*Lezione 002 - 28 ottobre 2010; 04 novembre 2010; 11 novembre 2010; 18 novembre 2010*

**Ritagli sorgente** Se l'immagine contiene pixel indesiderati o artefatti nei bordi, usate i controlli di Ritagli sorgente per specificare i contorni dell'immagine. I pixel dei contorni vengono ripetuti per riempire l'area oltre i contorni fino ai bordi del livello.

# Trasformazione, effetti

## **Effetto Inquadratura (solo Windows)**

L'effetto Inquadratura deforma la clip simulando una telecamera che la inquadra da diverse angolazioni. Potete distorcere la forma della clip controllando la posizione della telecamera.

**Latitudine** Sposta la telecamera verticalmente. La clip sembra capovolgersi in verticale.

**Longitudine** Sposta la telecamera orizzontalmente. La clip sembra capovolgersi in orizzontale.

**Rullino** Ruota la telecamera, simulando la rotazione della clip.

**Lunghezza focale** Cambia la lunghezza focale della lente della telecamera. Lunghezze ridotte forniscono visuali più ampie mentre lunghezze focali più elevate creano viste più ristrette e ravvicinate.

**Distanza** Imposta la distanza tra la telecamera e il centro della clip.

**Zoom** Ingrandisce o riduce la vista della clip.

**Colore di riempimento** Indica il colore di sfondo.

**Canale alfa di riempimento** Rende trasparente lo sfondo (utile se la clip con l'effetto appare in sovrapposizione). Nel pannello Controlli effetti, fate clic su Imposta per accedere a questa opzione.

## **Effetto Ritaglia**

Elimina le righe di pixel ai bordi di una clip e riporta automaticamente la clip ritagliata alle sue dimensioni originali. Usate i controlli a cursore per ritagliare ciascun bordo della clip separatamente. Potete ritagliare in base ai pixel o in base a una percentuale dell'immagine.

## **Effetto Sfumatura bordo**

L'effetto Sfumatura bordo consente di vignettare il video in una clip creando un bordo nero sfumato ai quattro lati. La larghezza del bordo è controllata immettendo un valore Quantità.

## **Effetto Rifletti in orizzontale**

(32 bit) L'effetto Rifletti in orizzontale capovolge tutti i fotogrammi di una clip da sinistra a destra; la clip tuttavia continua a essere riprodotta in avanti.

## **Effetto Fermo orizzontale (solo Windows)**

L'effetto Fermo orizzontale inclina i fotogrammi da sinistra verso destra; l'effetto è simile all'impostazione del blocco orizzontale in un televisore. Trascinate il cursore per controllare l'inclinazione della clip.

## **Effetto Rullino (solo Windows)**

L'effetto Rullino fa rotolare una clip a sinistra/destra o su/giù, come se l'immagine si trovasse sopra un cilindro.

## **Effetto Rifletti in verticale**

L'effetto Rifletti in verticale capovolge una clip dall'alto in basso. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

## **Effetto Fermo verticale (solo Windows)**

L'effetto Fermo verticale fa scorrere la clip verso l'alto; questo effetto corrisponde all'impostazione del blocco verticale in un televisore. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

# Effetti Transizione

## Effetto Dissolvenza in blocchi

L'effetto Dissolvenza in blocchi fa scomparire una clip in blocchi casuali. La larghezza e l'altezza dei blocchi espresse in pixel possono essere impostate in maniera indipendente.



Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

## Effetto Comparsa graduale

(32 bit) L'effetto Comparsa graduale rende trasparenti i pixel nella clip in base ai valori di luminanza dei corrispondenti pixel in un'altra traccia video, denominata *livello sfumatura*. I pixel scuri nel livello sfumatura rendono trasparenti i corrispondenti pixel a un valore di Completamento transizione inferiore. Ad esempio, un livello sfumatura in scala di grigio semplice che passa dal nero sulla sinistra al bianco sulla destra rivela la clip sottostante da sinistra a destra quando Completamento transizione aumenta.



Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Il livello sfumatura può essere un'immagine fissa o un'immagine in movimento. Il livello sfumatura deve trovarsi nella stessa sequenza della clip a cui applicate Comparsa graduale. Potete creare i livelli sfumatura in molti modi, ad esempio usando l'effetto Sfumatura o creandoli in Photoshop o Illustrator.

**Morbidezza transizione** Grado a cui la transizione è graduale per ogni pixel. Quando questo valore è pari allo 0%, i pixel nella clip a cui l'effetto è applicato sono completamente opachi o completamente trasparenti. Quando questo valore è superiore allo 0%, i pixel sono semitrasparenti alle fasi intermedie della transizione.

**Posizione sfumatura** Modalità di mapping dei pixel del livello sfumatura ai pixel della clip a cui l'effetto è applicato:

- **Affianca sfumatura** Usa più copie affiancate del livello sfumatura.
- **Centra sfumatura** Usa una sola istanza del livello sfumatura nel centro della clip.
- **Allunga e adatta sfumatura** Ridimensiona il livello sfumatura in senso orizzontale e verticale in modo da adattarlo all'intera area della clip.

**Inverti sfumatura** Inverte l'influenza del livello sfumatura. I pixel più chiari nel livello sfumatura creano la trasparenza a un valore di Completamento transizione inferiore rispetto ai pixel più scuri.

## Effetto Comparsa lineare

L'effetto Comparsa lineare esegue una transizione lineare semplice di una clip in una direzione specificata.

**Angolo comparsa** Direzione di spostamento di una transizione lineare. Ad esempio, a 90° la transizione si sposta da sinistra a destra.



Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

#### **Effetto Comparsa radiale (solo Windows)**

(32 bit) L'effetto Comparsa radiale mostra una clip sottostante usando una transizione circolare intorno a un punto specificato.



Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

**Angolo iniziale** Angolo a cui inizia la transizione. Con un angolo iniziale di 0°, la transizione avviene dalla parte superiore.

**Comparsa** Specifica se la transizione deve spostarsi in senso orario o in senso antiorario, oppure se i due sensi devono essere alternati.

#### **Effetto Veneziane (solo Windows)**

(32 bit) L'effetto Veneziane mostra una clip sottostante usando strisce aventi direzione e larghezza specificate.



Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

# Effetti di utilità

## Effetto Convertitore Cineon

Questo effetto fornisce un elevato grado di controllo sulle conversioni di colore dei fotogrammi Cineon. Per usare questo effetto, importate un file Cineon e aggiungete la clip a una sequenza. Potete quindi applicare l'effetto Convertitore Cineon alla clip e regolare con precisione i colori mentre visualizzate in modo interattivo i risultati nel monitor Programma. Impostate i fotogrammi chiave per regolare le modifiche di tono nel tempo. Utilizzate l'interpolazione dei fotogrammi chiave e le maniglie per abbinare con precisione le variazioni più irregolari di luce oppure mantenete il file nello stato predefinito e usate il convertitore.

I 10 bit di dati disponibili in ogni canale Cineon per ciascun pixel facilitano il potenziamento di un'importante gamma di tonalità senza pregiudicare il bilanciamento tonale complessivo. Specificando con attenzione la gamma, potete creare una versione dell'immagine fedele all'originale.

**Tipo conversione** Modo in cui viene convertito il file Cineon:

- **Da logaritmico a lineare** Convertite una clip logaritmica non Cineon a 8 bit in una clip Cineon.
- **Da lineare a logaritmico** Convertite una clip contenente un proxy lineare a 8 bit di un file Cineon in una clip logaritmica a 8 bit in modo che le caratteristiche visualizzate siano corrispondenti al file Cineon originale.
- **Da logaritmico a logaritmico** Rileva un file Cineon logaritmico a 8 bpc o 10 bpc quando si vuole trasformarlo in un proxy logaritmico a 8 bpc.

**Punto nero 10 bit** Punto nero (densità minima) per convertire una clip Cineon logaritmica a 10 bpc.

**Punto nero interno** Specifica il punto nero usato per la clip in Adobe Premiere Pro.

**Punto bianco 10 bit** Punto bianco (densità massima) per convertire una clip Cineon logaritmica a 10 bpc.

**Punto bianco interno** Specifica il punto bianco usato per la clip in Adobe Premiere Pro.

**Gamma** Aumentate o diminuite Gamma per schiarire o scurire rispettivamente i mezzi toni.

**Attenuazione luce** Valore di attenuazione usato per correggere le luci più vivide. Se la regolazione delle aree luminose rende troppo scuro il resto dell'immagine, usate Attenuazione luce per smorzare la luminosità di queste aree. Se le luci sembrano macchie bianche, aumentate Attenuazione luce sino a rendere visibili i dettagli. Un'immagine fortemente contrastata può richiedere un valore di attenuazione elevato.

# Effetti video

## **Effetto Codice di tempo**

L'effetto Codice di tempo sovrappone il codice di tempo visualizzato sul video per individuare le scene e collaborare più facilmente con i membri di un team e i clienti. Il codice di tempo indica se la clip è progressiva o interlacciata. Se la clip è costituita da un video interlacciato, il simbolo indica se il fotogramma è il campo superiore o inferiore. Le impostazioni dell'effetto Codice di tempo consentono di controllare la posizione, le dimensioni e l'opacità della visualizzazione, nonché le opzioni di formato e sorgente.

**Posizione** Regola la posizione orizzontale e verticale del codice di tempo.

**Dimensioni** Specifica le dimensioni del testo.

**Opacità** Specifica l'opacità del riquadro nero dietro il codice di tempo.

**Simbolo di campo** Rende il simbolo interlacciato visibile o invisibile sulla destra del codice di tempo.

**Formato** Specifica se il codice di tempo deve essere visualizzato in formato SMPTE, in numeri di fotogrammi o in piedi e fotogrammi di pellicola da 356 mm o 16 mm.

**Origine codice di tempo** Sceglie la sorgente del codice di tempo:

- **Taglia** Visualizza il codice di tempo partendo da 0 dall'inizio della clip.
- **Media** Visualizza il codice di tempo del file multimediale.
- **Genera** Avvia il codice di tempo in base a quanto previsto dall'ora iniziale nell'opzione di scostamento ed esegue il conteggio in base all'opzione Visualizza ora.

**Visualizza ora** Imposta la base temporale utilizzata dall'effetto Codice di tempo. Per impostazione predefinita, questa opzione è impostata nella base temporale del progetto quando l'opzione Origine codice di tempo è impostata su Taglia.

**Scostamento** Aggiunge o sottrae fotogrammi dal codice di tempo visualizzato. Il cursore di scostamento ha un limite di +/-50 fotogrammi. Per valori elevati, fate clic sul testo Scostamento e digitate il numero di fotogrammi desiderato.

**Testo etichetta** Visualizza un'etichetta di tre caratteri sulla destra del codice di tempo. Scegliere tra Nessuno, Automatico e da Fotocamera 1 a Fotocamera 9.

# Transizioni di dissolvenza video

## **Transizione Dissolvenza additiva**

La transizione Dissolvenza additiva aggiunge informazioni sul colore dalla clip B alla clip A, quindi sottrae le informazioni cromatiche della clip A dalla clip B.

## **Transizione Dissolvenza incrociata**

La transizione Dissolvenza incrociata applica una dissolvenza in uscita alla clip A e una dissolvenza in entrata alla clip B.

## **Dissolvenza Dissolvi al nero**

La transizione Dissolvi al nero applica alla clip A una dissolvenza verso il nero, quindi una dissolvenza dal nero alla clip B.

## **Transizione Dissolvenza con dithering**

La transizione Dissolvenza con dithering applica alla clip A una dissolvenza verso la clip B basata su un algoritmo di dithering. Potete impostare le seguenti opzioni:

**Spessore bordo** Aumenta la dimensione del dithering. L'impostazione predefinita è zero.

**Colore bordo** Determina il colore del dithering. L'impostazione predefinita è nero.

**Qualità anti-alias** L'impostazione predefinita è Disattivato.

## **Transizione Dissolvenza non additiva**

La transizione Dissolvenza non additiva mappa la luminanza della clip A sulla clip B.

## **Transizione Inversione casuale**

La transizione Inversione casuale genera dei blocchi casuali in cui il colore della clip A viene invertito; i blocchi quindi spariscono e lasciano il posto alla clip B